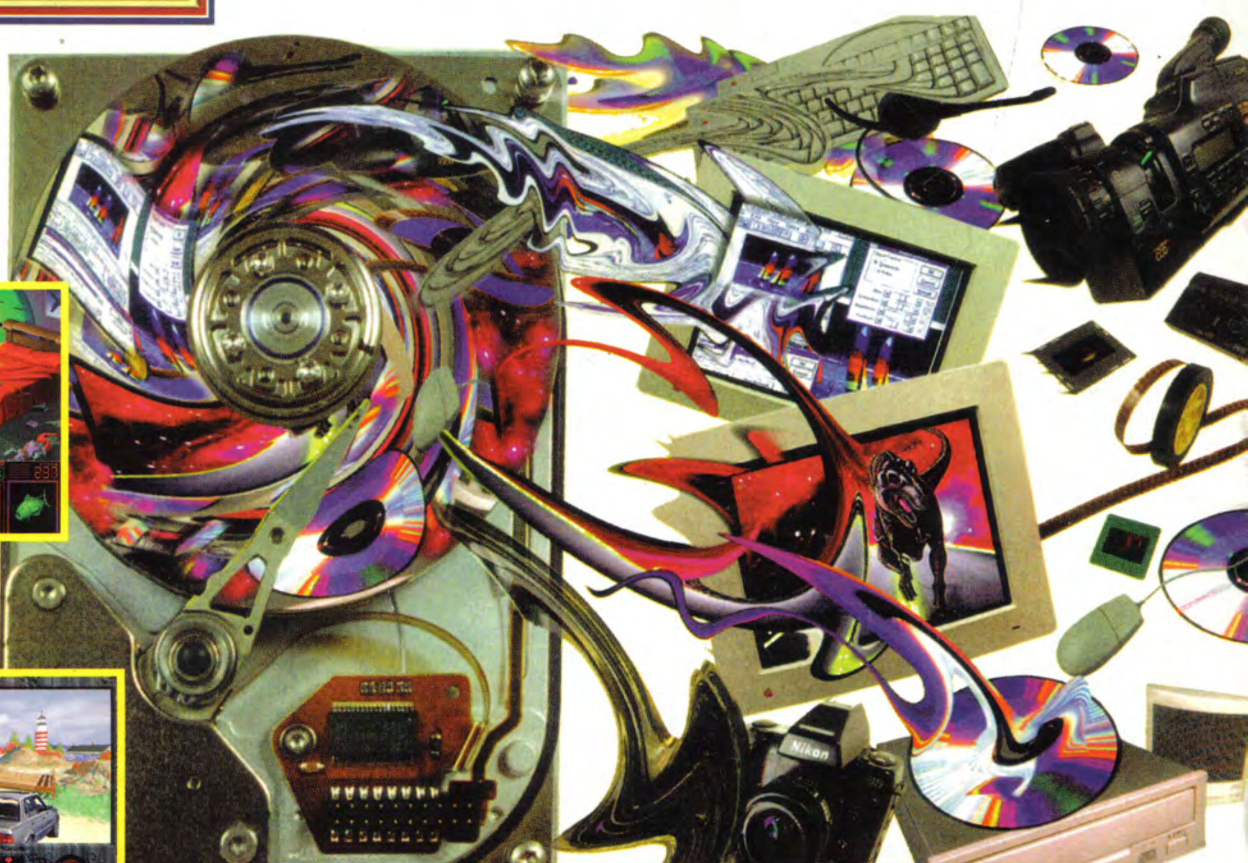
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

ΤΕΥΧΟΣ 66 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5472 1.000 ΔΡΧ.

PC MASTER

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ!

- VIRUS NEWS
- MS-OFFICE 95
- VIDEO BLASTER MP 400 & SE 100
- ΜΑΘΗΜΑΤΑ 3D STUDIO
- MOST WANTED: Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ LAST DYNASTY

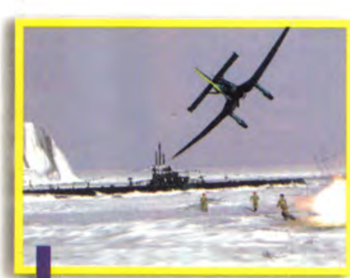




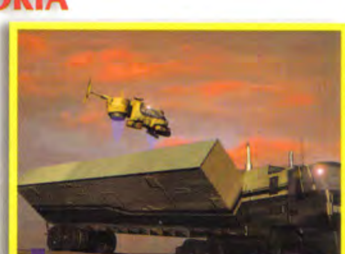
SPACE QUEST 6



PHANTASMAGORIA



PRISONER OF ICE



COMMAND & CONQUER

ENHANCED IDE & FAST ATA

ΗΡΘΑΝ ΤΑ GIGABYTES!

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΥΠΑ

EDITORIAL PC

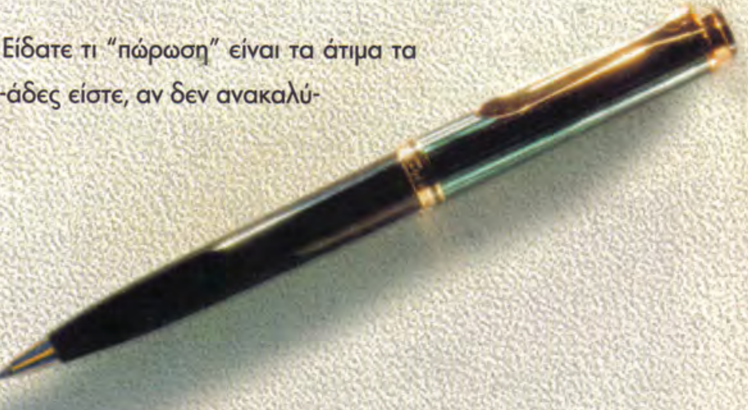
Οπως θα παρατηρήσετε στη συνέχεια του τεύχους, το PC Master προσαρμόστηκε ξανά στις δικές σας επιθυμίες. Οπως μας το ζητήσατε, το τεύχος χωρίστηκε σε τρεις "λογικούς" τομείς: το κυρίως PC Master, τα παιχνίδια και το "back of the book", όπου φιλοξενούνται τα πλέον τεχνικά θέματα που αφορούν κυρίως στους προγραμματιστές και τους power users.

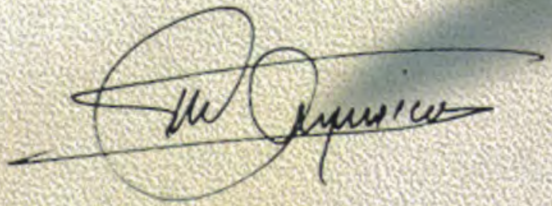
Επιπροσθέτως, στη δισκέτα υπάρχουν πλέον και τα listings των προγραμμάτων που εμφανίζονται στη στήλη "HowTo", έτσι ώστε να μη χρειάζεται να πληκτρολογείτε άδικα. Το ίδιο θα γίνει και για τη στήλη "Programming" η οποία, παραδόξως, αυτόν το μήνα δεν είχε listings! Ακόμα, στη δισκέτα περιέχονται οι τρεις πλήρεις λύσεις της σειράς Sherlock Holmes Consulting Detective (Μέρος 1, 2 και 3).

Καινούρια πραγματάκια στο θέμα των adventure games υπάρχουν και μέσα στο περιοδικό. Ετσι, το μήνα αυτόν εγκαινιάζεται η στήλη "Most Wanted", όπου θα βρίσκετε τις πιο... "hot" λύσεις των τελευταίων adventure και strategy games. Το Last Dynasty αποτελεί το ιδανικό βάπτισμα του πυρός για τη στήλη αυτή, δεν νομίζετε;

Το γεγονός ότι στο τεύχος αυτό έχουμε την "τέλεια" συλλογή παιχνιδιών δεν είναι βέβαια τυχαίο. Αλλωστε, το PC Master είναι ένα και μοναδικό! Βέβαια, εδώ που τα λέμε, βοήθησαν λίγο και οι εταιρίες παραγωγής software που επέλεξαν το Σεπτέμβριο ως τον πιο κατάλληλο μήνα για να παρουσιάσουν τα υπερ-παιχνίδια τους. Από πού να αρχίσω και πού να τελειώσω; Από το εκπληκτικό Phantasmagoria; Από το Space Quest 6 με το φο-βε-ρό χιούμορ; Από το θρίλερ που ακούει στο όνομα Prisoner of Ice; Ή μήπως από το (ναι, ναι!) αναμενόμενο μετά βαΐων και κλάδων Command and Conquer; Οχι, πείτε μου ποιο από αυτά σας αφήνει αδιάφορους...

Μ' αυτά και μ' αυτά, ξεχάσαμε το κυρίως τεύχος. Είδατε τι "πώρωση" είναι τα άτιμα τα adventure; Δεν πειράζει, όμως. Τι adventure-άδες είστε, αν δεν ανακαλύψετε και κάτι μόνοι σας;







ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1995

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ:** Μιχάλης Ατάλιαλης, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Θανάσης Μαμασιούλας, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Βασιλάκης, Αντώνης Ροζάκης, Κοσμάς Μπενέκος, Τάκης Μιχαλόπουλος, Γιάννης Ρηγόπουλος, Αντρέας Τσουρινάκης, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Δημήτρης Χριστακόπουλος, Παναγιώτης Ανδριανέσης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος: **COMPUPRESS A.E**, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847. **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Π. Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίνης, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ -ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:ι. Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.**

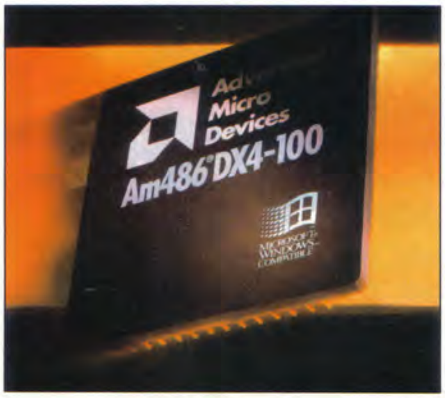
Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ., **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ., **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ., **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

AMD486 Designed for Windows 95

Η γνωστή εταιρία κατασκευής μικροεπεξεργαστών, η AMD, ανακοίνωσε ότι το λογότυπο "Designed for Windows 95" θα υπάρχει εφεξής στους υψηλής απόδοσης 486 μικροεπεξεργαστές της, κατόπιν αδείας της Microsoft. Το λογότυπο θα εμφανιστεί αρχικά στους ταχύτερους 486 επεξεργαστές της εταιρίας, ενώ η άδεια μπορεί να επεκταθεί και σε άλλους επεξεργαστές της AMD που θα κυκλοφορήσουν στο μέλλον και τους οποίους η Microsoft θα ελέγχει για τη συμβατότητά τους. .



Accent επεξεργασία κειμένου χωρίς σύνορα

Η καλή επικοινωνία βασίζεται στην καλή αλληλογραφία και τώρα με το ACCENT -το μοναδικό πολύγλωσσο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου- οι επαφές σας με όλες τις χώρες του κόσμου γίνονται γρήγορα, εύκολα και με αποδοτικό τρόπο. Με το ACCENT έχετε τη δυνατότητα επεξεργασίας κειμένου σε 30 διαφορετικές γλώσσες του κόσμου ταυτόχρονα, με το πάτημα ενός πλήκτρου. Το ACCENT, επίσης, διαθέτει διορθωτές κειμένου για 10 γλώσσες, ευρετήρια συνώνυμων για 17 γλώσσες, αυτόματο μεταφραστικό λεξικό για 5 γλώσσες, πολλές γραμματοσειρές για όλες τις γλώσσες, αυτόματο πολύγλωσσο συλλαβισμό και πολλά άλλα μοναδικά χαρακτηριστικά. Είναι ένα πρόγραμμα-εργαλείο απαραίτητο για όλους όσοι ασχολούνται με το εμπόριο (εισαγωγές - εξαγωγές), τον τουρισμό, τις ξένες γλώσσες κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες: D.C.S., Λ. Πεντέλης 96, Χαλάνδρι, τηλ.: 6801727.



Λύσεις Internet από την FTP

Η εταιρία FTP ανακοίνωσε την κυκλοφορία των νέων της προϊόντων, ειδικά για τους χρήστες του Internet, Explore V2.0 για Windows & Explore Anywhere V2.0.
Το Explore V2.0 είναι η ολοκληρωμένη λύση που προσφέρει την ικανότητα σύνδεσης με το Internet, μέσω της οποίας μπορείτε να στέλνετε και να λαμβάνετε e-mail, να κάνετε χρήση του Gopher+, του Mosaic & του FTP, να βλέπετε αρχεία/databases ή να έχετε πρόσβαση στον Web για να μαθαίνετε τα τελευταία νέα. Το Explore V2.0 είναι ιδανικό για μικρές επιχειρήσεις και χρήστες PC που θέλουν να επωφεληθούν από τις ικανότητες του Internet. Το Explore Anywhere V2.0 επιτρέπει τη σύνδεση με το Internet από οπουδήποτε και αν βρίσκεστε.
Είτε δουλεύετε σε LAN είτε χρησιμοποιείτε modem, είτε και τα δύο, το προϊόν αυτό παρέχει τη σύνδεση και όλες τις εφαρμογές για να χρησιμοποιήσετε το Internet. Τα δύο αυτά προϊόντα δουλεύουν σε περιβάλλον Windows 3.xx & Windows 95, σε ό,τι αφορά δε τις απαιτήσεις τους σε δίσκο είναι 13MB και σε μνήμη 8MB.

Νέοι έγχρωμοι inkjet από την Epson

Η εταιρία Epson ανακοίνωσε τη διάθεση δύο νέων μοντέλων inkjet εκτυπωτών, τους Stylus 820 και Stylus Color IIs. Συνδυάζοντας την υψηλότερη ανάλυση που υπάρχει σήμερα στην αγορά με την πολύ χαμηλή τιμή διάθεσης, οι νέοι inkjet της Epson αναμένεται να κατακτήσουν το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς. Ο Stylus 820 αντικαθιστά τον πολύ επιτυχημένο Stylus 800+, προσφέροντας όμως ποιότητα εκτύπωσης 720x720 dpi, ενώ αναβαθμίζεται εύκολα σε έγχρωμο με την προσθήκη color kit (διατηρώντας την ανάλυση των 720x720 dpi). Ο Stylus Color IIs αποτελεί το φθηνότερο έγχρωμο inkjet της οικογένειας Stylus που χάρη στα 720x720 dpi προσφέρει την καλύτερη εκτύπωση στην κατηγορία του. Και τα δύο μοντέλα διαθέτουν feeder 100 σελίδων A4, ενώ χάρη στις πολύ μικρές τους διαστάσεις μπορούν να τοποθετηθούν εύκολα σε οποιοδήποτε γραφείο. Φυσικά, η κορυφαία τεχνολογία Piezo MACH της Epson εξασφαλίζει φθηνά αναλώσιμα, που αποτελούν σημαντικό κριτήριο επιλογής των αγοραστών αυτής της κατηγορίας εκτυπωτών.

The Show Multimedia

Ξεκίνησαν οι προετοιμασίες για τη διεξαγωγή της επαγγελματικής έκθεσης "THE SHOW MULTIMEDIA", η οποία θα πραγματοποιηθεί μεταξύ 20 και 22 Οκτωβρίου στο ξενοδοχείο Holiday Inn (Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα). Κατά τη διάρκεια της έκθεσης, θα παρουσιαστούν τα προϊόντα, οι δυνατότητες και οι εξελίξεις της τεχνολογίας των multimedia, ενώ παράλληλα θα πραγματοποιηθούν εξειδικευμένες παρουσιάσεις προϊόντων και εφαρμογών από τους εκθέτες. Η έκθεση "THE SHOW MULTIMEDIA" διοργανώνεται από την Compupress AE με τη συμμετοχή των περιοδικών "Multimedia & CD-ROM" και "Computer Για Ολους".

do-it-all PC

Το νέο do-it-all PC της Fujitsu/ICL είναι ο υπολογιστής που δημιουργεί ένα νέο ρεύμα στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ο εν λόγω ηλεκτρονικός υπολογιστής, οικιακής χρήσης, προσδοκά να γίνει η απαραίτητη συσκευή για κάθε σπίτι. Συνδυάζοντας κεντρική μονάδα και οθόνη σε ένα ενιαίο κουτί, μαύρου χρώματος και μοντέρνου σχεδιασμού, καθίσταται πιο προσιτός και... πιο οικιακός. Μέσα στο μαύρο κουτί βρίσκεται μια έγχρωμη οθόνη υψηλής ανάλυσης, χαμηλής ακτινοβολίας 14 ιντσών, ενώ στο κάτω μέρος του κουτιού φιλοξενείται μια motherboard 486DX2 66MHz, με 4MB RAM. Ο Fujitsu/ICL είναι επίσης εξοπλισμένος με ένα drive 3.5 ιντσών, σκληρό δίσκο 340MB, κάρτα ήχου, ενσωματωμένα ηχεία και διπλής ταχύτητας CD-ROM drive. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον Fujitsu/ICL ως έναν απλό PC ή ακόμα και ως μία κανονική τηλεόραση, αφού μέσω αυτού μπορείτε από την οθόνη του να παρακολουθείτε όλα τα τηλεοπτικά ή καλωδιακά κανάλια. Αναβαθμίζεται εύκολα, είναι σύγχρονος και, το κυριότερο, ικανοποιεί κάθε ανάγκη. Ο Fujitsu/ICL είναι έτοιμος να τρέξει τα προγράμματα που ακολουθούν (από τα οποία και συνοδεύεται): Encarta 95, Microsoft Works 3.0, PGA Tour Golf 486, Putt Putt Joins the Parade, Wing Commander Privateer CD-ROM.



Flash στα νέα...

Η Seagate Corp., μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες κατασκευής σκληρών δίσκων στον κόσμο, ανακοίνωσε τη διάθεση μιας ακόμη νέας σειράς σκληρών δίσκων Seagate (ST51080A, ST31270, ST9420A και ST9816AG), Fast ATA 2, που φέρουν το χαρακτηριστικό σήμα "Designed for Windows 95". Κατόπιν αυστηρού ελέγχου που πραγματοποιήθηκε από τη Microsoft ως προς τη συμβατότητα, τη σωστή λειτουργία και την εγκατάστασή τους στα συστήματα με το νέο περιβάλλον Windows 95, η Seagate απέσπασε για τη νέα σειρά σκληρών δίσκων της το σήμα "Designed for Windows 95", το οποίο αποτελεί πιστοποιητικό καταλληλότητας λειτουργίας για τα Windows 95.
Με αφορμή το γεγονός αυτό αλλά και την ανακοίνωση της εταιρίας ότι όλα τα νέα μοντέλα της είναι "Multimedia ready", η Seagate βεβαιώνει το δίκτυο διανομής της καθώς και τους τελικούς χρήστες για τη συμβατότητα των δίσκων της με όλα τα λειτουργικά συστήματα υψηλών απαιτήσεων των επόμενων γενεών.

Η Computer Associates ανακοίνωσε πρόσφατα την κυκλοφορία του νέου προϊόντος CA-Clipper 5.3 για DOS. Πρόκειται για ένα επαναστατικό προϊόν προγραμματισμού στο DOS, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει τη δυνατότητα για debugging μέσα από το περιβάλλον των Windows. Σχεδιασμένο ως ένα πλήρες σύστημα για ανάπτυξη εφαρμογών σε PC & LAN, ανταποκρίνεται πλήρως στις ανάγκες των σύγχρονων εφαρμογών που χειρίζονται data με μεγάλο όγκο και απαιτούν αυξημένες ταχύτητες επεξεργασίας. Ο CA-Clipper για DOS εμπεριέχει νέα πανίσχυρα εργαλεία που διευκολύνουν το χρήστη, όπως forms generator & menus editor, και επιπλέον παρέχει πλήρη υποστήριξη mouse. Επίσης, έχει ενσωματωμένη τη βιβλιοθήκη CA-Exospace, για να δημιουργείτε και να τρέχετε τις εφαρμογές σας σε real & protected mode.

Στην έκθεση Siggraph '95 παρουσιάστηκε από την εταιρία Intergraph ένα πρωτότυπο σύστημα της σειράς workstations TDZ βασισμένο στον επεξεργαστή P6. Το εν λόγω σύστημα, με τη βοήθεια ισχυρών επιταχυντών και κυκλωμάτων γραφικών της Intergraph, παρείχε κορυφαίες επιδόσεις στον τομέα των γραφικών για την υποστήριξη Irix εφαρμογών που έχουν μεταφερθεί σε περιβάλλον Windows NT.

Αυτόν το μήνα συνεχίζουμε να σας παρουσιάζουμε τα νέα παιχνίδια (και όχι μόνο) που θα κυκλοφορήσουν από τώρα και μέχρι το καλοκαίρι του 1996, όπως αυτά παρουσιάστηκαν πρόσφατα στην έκθεση Electronic Entertainment, η οποία διεξάγεται κάθε χρόνο στο Los Angeles.

ELECTRONIC ARTS

Fade to Black
Το πιο φιλόδοξο νέο παιχνίδι της εταιρίας είναι η συνέχεια του Flashback. Με πλήρη rendered 3D γραφικά το



παιχνίδι διαθέτει έξι levels και ατελείωτα sub-levels. Το παιχνίδι "προβάλλεται" από πολλές κάμερες στο στιλ των Bioforge και Alone in the Dark. Επίσης, μπορούμε να δούμε πίσω από γωνίες και πάνω από τον ώμο και να πυροβολούμε καλυπτόμενοι. Από τα καλύτερα νέα παιχνίδια.

Road & Track Presents: The Need for Speed
Ενα από τα πολλά racing simulation που θα κυκλοφορήσουν. Το



συγκεκριμένο είναι μεταφορά από το 3DO και θα διαθέτει SVGA γραφικά, ενώ παράλληλα θα σας επιτρέπει να επιλέξετε αυτοκίνητα όπως Porsche, Lamborghini, Ferrari κ.ά.

Physic Detective
Interactive movie στο οποίο εσείς με την ιδιότητα του φυσικού μπορείτε να μπείτε στο μυαλό των άλλων!!! Σκοπός σας είναι να ανακαλύψετε το δολοφόνο αφού μόνο εσείς μπορείτε να δείτε τις σκέψεις των άλλων.



Marine Fighters
Data disk για το US Navy Fighters, η οποία θα κυκλοφορήσει σύντομα. Τώρα θα μπορείτε να πετάξετε με δύο διαφορετικές παραλλαγές του harrier και με το ρωσικό yak-141, όλα με κάθετη απογείωση. Επίσης, υπάρχει και το Ac-130E Spectre Gunship καθώς και 35 νέες αποστολές.

INTERACTIVE MAGIC

Apache
Αν και στο εξωτερικό ήδη διαφημίζεται, ωστόσο η εξομοίωση ελικοπτέρου της Interactive Magic είναι ακόμα υπό κατασκευή. Φημολογείται ότι θα είναι ό,τι καλύτερο στο είδος έχει παρουσιαστεί μέχρι τώρα.

Star Rangers
Στην εποχή μας όλα είναι 3D. Ετσι και τα πιο απλά διαστημικά shoot'em ups ακολουθούν την ίδια μόδα.

F-16 Fighting Falcon
Simulation της Digital Integration με multi-players δυνατότητα και μεγάλη λεπτομέρεια στο επίπεδο του ρεαλισμού. Αν, μάλιστα, έχει την ποιότητα του Tornado, τότε σίγουρα θα γνωρίσει μεγάλη επιτυχία.

INTERPLAY

Descent 2.0
Είναι μεγαλύτερο,



γρηγορότερο, δυνατότερο και η συνέχεια ενός από τα καλύτερα παιχνίδια. Με περισσότερα τέρατα και bosses είναι μία ενισχυμένη έκδοση του πρώτου παρά ένα νέο παιχνίδι.

Waterworld
Βασισμένο στην ταινία που θα κυκλοφορήσει με τον Kevin Costner. Εντεκα levels, rendered κόσμοι, cinematic σκηνές, είναι ένα παιχνίδι στο στιλ του Syndicate.

MICROPROSE

1944 Across the Rhine Gold
Το παιχνίδι με τη μεγάλη καθυστέρηση αναμένεται να κυκλοφορήσει αυτές τις μέρες. Σίγουρα, όμως, θα μας αποζημιώσει.

Navy Strike
Flight simulator με στοιχεία strategy με αεροπλάνα που απογειώνονται από αεροπλανοφόρο.

X-COM (ή UFO) The Apocalypse
Η τρίτη συνέχεια του γνωστού Strategy game αυτή τη φορά με πολλά full motion video sequences.

This Mean War
Μία προσέγγιση της Microprose σε παιχνίδια στιλ Dune II.

Vitrual Karts
Εξομοίωση αγώνων kart σε SVGA γραφικά με δυνατότητα συμμετοχής πολλών παικτών ταυτόχρονα σε περιβάλλον network.

CivNet
Multiplayer civilization μέσω modem αλλά και Internet.

Formula 1 Grand Prix 2
Το παιχνίδι που περιμένω με πολύ μεγάλη ανυπομονησία. Θα θέσει και πάλι τα standards στο χώρο.

LUCASARTS

Rebel Assault II
Η συνέχεια του CD τίτλου με ρεκόρ πωλήσεων.
Η νέα έκδοση εκτός από τους ηθοποιούς σε full motion video μας δίνει τη δυνατότητα να πετάξουμε με πολλά διαφορετικά σκάφη όπως speeder bikes μέχρι και το Millenium Falcon.

The Dig
Βασισμένο σε σενάριο του Steven Spielberg, το νέο adventure της εταιρίας θα είναι από τα καλύτερα της νέας χρονιάς.

Tie Fighter CD-ROM
Οπως και στο X-Wing, ετοιμάζεται η CD-ROM έκδοση του παιχνιδιού που θα περιλαμβάνει όλα τα data disks καθώς και πολλές νέες αποστολές.

ORIGIN



Wing Commander IV
Αναλαμβάνετε και πάλι το ρόλο του Christopher Blair, αυτή τη φορά όχι εναντίον των Kilarthi αλλά σε έναν εμφύλιο πόλεμο. Λεπτομέρειες σε άλλο σημείο.

VIRGIN

The 11th Hour
Η συνέχεια του 7th Quest έχει καθυστερήσει περισσότερο από ένα χρόνο και ακόμα παραμένει άγνωστη η ημερομηνία κυκλοφορίας του.



Επίσης άγνωστη παραμένει η ομάδα προγραμματιστών που προσπαθούν να συμπιέσουν τον κώδικα που περιλαμβάνει video σε SVGA με 30 frames per second.

Screamer
Ο αντίπαλος του Need for Speed με εξίσου καλά γραφικά και ταχύτητα.

Tilt
Eνα pinball εντελώς διαφορετικό από ό,τι έχετε δει μέχρι σήμερα.

Z
Real time παιχνίδι πολέμου με στοιχεία δανεισμένα από πολλά διαφορετικά παιχνίδια του είδους.

Blade Runner
Μετά από 10 και πλέον χρόνια, η περίφημη ταινία μεταφέρεται σε παιχνίδι για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ακόμα είναι στην παραγωγή και για το λόγο αυτόν δεν θα κυκλοφορήσει πριν από το 1996.

OCEAN

Sea Legends
Doom σε πλοία. Βρισκόμαστε στο κατάστρωμα ενός πλοίου και χτυπάμε όλους τους κακούς.

Deatrace
Eνα ακόμα racing simulation του μέλλοντος στο σενάριο του Hi-Octane.

Blades of Rage
Simulation ελικοπτέρου με τέσσερα διαφορετικά για να επιλέξετε.

Rollcage
Αγώνες ταχύτητας εκτός δρόμου σε ένα παιχνίδι με δυνατότητα για μέχρι 70 frames ανά δευτερόλεπτο.

SPECTRUM HOLOBYTE



TOP GUN - Fire at Will
Παρόμοιο ως εξομοίωση με το F-14 Fleet Defender αλλά με πολλά sequences όπου συμμετέχουν ηθοποιοί σε full motion video.

Star Trek - Generations
Πάρτε το μέρος του Captain Kirk ή του Picard και πολεμήστε σε ένα παιχνίδι με στοιχεία δανεισμένα από Doom.

ACCESS

The Pandora Device
Η συνέχεια του επιτυχημένου Under a Killing Moon σας βάζει στη θέση του Tex Murphy για μία ακόμη φορά. Τον ήρωα ενσαρκώνει και πάλι ο Chris Jones, ο οποίος προσλαμβάνεται από έναν μυστηριώδη ηλικιωμένο άνθρωπο, ονόματι Gordon Fitzpatrick (ενσαρκώνεται από τον Kevin McCarthy), με σκοπό να καταδιώξει έναν παλιό φίλο, τον Thomas Malloy (John Agar). Οι έρευνες οδηγούν τον Tex σε ένα nightclub. Εκεί γνωρίζει μία τραγουδίστρια, την οποία ακολουθεί μέχρι που βρίσκει τον Malloy. Αυτός, όμως, γνωρίζει πληροφορίες για μία βάση στο New Mexico, γνωστή για τη συντριβή ενός UFO, η οποία έχει μείνει στην ιστορία (τα υλικά του συντετριμμένου UFO χρησιμοποιήθηκαν ως όπλα στον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο). Ενώ, όμως, ο Malloy είναι έτοιμος να του πει σημαντικά μυστικά, δολοφονείται από κυβερνητικούς πράκτορες. Ο Tex το σκάει και προσπαθεί πλέον να εξιχνιάσει την υπόθεση και να βρει το Pandora Device, μία συσκευή που θα αποκαλύψει μία δεύτερη περιοχή όπου έχει συντριβεί UFO.
Αυτή είναι μία μόνο από τις εναλλακτικές πλοκές του παιχνιδιού, αφού θα υπάρχουν τρία εναλλακτικά σενάρια που θα καταλήγουν σε έξι διαφορετικά φινάλε. Από το

μεγάλο cast των ηθοποιών που θα συμμετάσχουν, αναφέρουμε τους Barry Corbin (από τη σειρά Notrhern Exposure) και Tanya Roberts από τους Αγγελους του Τσάρλι. Τέλος, τα γραφικά είναι - φυσικά - βελτιωμένα αλλά ακόμα καλύτερη είναι η προσαρμογή του video στα προσχεδιασμένα από computer τοπία.

ACCLAIM

Batman Forever
Μεταφορά στους υπολογιστές της ταινίας που "σπάει" ταμεία στην Αμερική. Χειρίζεσαι είτε τον Batman είτε τον Robin ενάντια στον Riddler και τον Two-Face.



Judje Dredd
Μία ακόμα μεταφορά ταινίας. Ο δικαστής Dredd-Stallone αναβιώνει στο PC σας.
Revolution X
Ενα παιχνίδι για την Generation X.

GREMLIN

Realm of the Haunting
Ενα 3D horror adventure με high resolution γραφικά σε έναν πλήρως rendered κόσμο, παρόμοιο με αυτόν στο Under a Killing Moon. Με πάρα πολλούς ηθοποιούς και άφθονα κομμάτια video.
Normality Inc.
Τρισδιάστατο point and click adventure με πραγματικό 3D engine. Μόλις έχεις βγει από τη φυλακή και ζεις σε ένα αχούρι με άλλους κρετίνους. Θα μπορέσεις να δώσεις ζωή στην άθλια ύπαρξή σου;
Fatal Racing
Μοιάζει με μία νέα version του πολύ καλού Slipstream 5000 αλλά αυτή τη φορά με κανονικά αυτοκίνητα. Διαλέξτε μέσα από οκτώ αυτοκίνητα και τρέξτε σε πίστες που περιέχουν stunts, loops, jumps και spins. Ενα από τα racing games που θα συζητηθούν πολύ, με δυνατότητα συμμετοχής μέχρι δεκαέξι παικτών σε network.

7th LEVEL

Battle Beast
Beat'em up στο στιλ των Mortal Kombat αλλά με cartoon χαρακτήρες. Πολύ καλό animation και ιδιαίτερα πρωτότυπο.
Return to Kondor
Η συνέχεια του Betrayal at Kondor δεν αναμένεται πριν από τα μέσα του 1996.
G-Nome
Ενα interactive movie το οποίο στην αρχή αναπτυσσόταν από την Merit Studios, αλλά στη συνέχεια πήρε τα δικαιώματά του η 7th Level.

Παιχνιδοσκορπίσματα

Αν πιστεύετε ότι μόνο το original και κλασικό Doom είναι το καλύτερο, τότε σίγουρα παραμένετε φανατικοί οπαδοί του, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι δεν θα αδιαφορήσετε μπροστά στη νέα κυκλοφορία της Id software με τίτλο "The Ultimate Doom". Δεν πρόκειται για κάποιο νέο Doom (όχι δεν είναι το Doom 3), αλλά για επανακυκλοφορία του πρώτου Doom με ένα ακόμα επεισόδιο που περιλαμβάνει ακόμη εννέα levels. Το υπόλοιπο παιχνίδι παραμένει ουσιαστικά το ίδιο, με μόνο μία μικρή βελτίωση στο σχεδιασμό των γραφικών.

Αν το όνομα Quake δεν σας λέει τίποτα, σημειώνουμε ότι πρόκειται για τη συνέχεια των Doom 1 και 2. Ωστόσο, επειδή θα είναι κατά πολύ διαφορετικό από αυτά, θα σας περιγράψουμε μία χαρακτηριστική σκηνή του παιχνιδιού για να καταλάβετε περί τίνος πρόκειται. Εχετε στην κατοχή σας ένα αντικείμενο υγείας και δεν το χρειάζεστε. Συναντάτε κάποιον που έχει ένα πολύ καλό όπλο αλλά ασθενή υγεία. Αποφασίζετε να ανταλλάξετε αντικείμενα, αλλά επειδή δεν εμπιστεύεστε τον "τύπο" φέρνετε και ένα φίλο, ώστε κρυμμένος να τον επιτηρεί και να τον σημαδεύει. Ανταλλάσσετε αντικείμενα αλλά, καθώς απομακρύνεστε περπατώντας ανάποδα, αποφασίζετε να του επιτεθείτε προτού προλάβει να χρησιμοποιήσει την "υγεία" που του δώσατε. Το αντιλαμβάνεται, αλλά είναι πολύ αργά μια και ήδη του έχετε κόψει το κεφάλι. Τώρα μπορείτε, εσύ και ο φίλος σου, να πάρετε όλα τα αντικείμενα που άφησε πίσω του, καθώς και το κεφάλι του που θα σου χρειαστεί ως θυσία προς κάποιο δαίμονα. Αν από όλα τα παραπάνω δεν μπορέσατε να καταλάβετε πόσο διαφορετικό είναι το νέο παιχνίδι, ολοκληρώνουμε με την παράθεση των λόγων ενός από τους δημιουργούς του παιχνιδιού: "Οταν κυκλοφορήσει το Quake, το Doom θα μοιάζει με ένα κακό cartoon". Θα επανέλθουμε στο μέλλον με περισσότερες λεπτομέρειες.

Κατά την περίοδο των Χριστουγέννων θα κυκλοφορήσει το Wing Commander IV. Οι περισσότεροι από τους ηθοποιούς του πρώτου μέρους θα συμμετέχουν και σε αυτό. Στο νέο παιχνίδι υπάρχουν, όπως γνωρίζουμε μέχρι στιγμής, δύο σημαντικές διαφορές. Η πρώτη αφορά στα γυρίσματα της ταινίας που είναι όμοια με αυτά μίας κανονικής, κάτι το οποίο είχε ως αποτέλεσμα το budget της ταινίας να καταλήξει διπλάσιο αυτού της πρώτης. Η δεύτερη διαφορά έγκειται στο ότι το παιχνίδι δεν περιστρέφεται συνέχεια γύρω από εσάς. Ετσι, μπορούμε σε μία αποστολή να είμαστε, για παράδειγμα, ο Wingmen, κάτι που φυσικά βελτιώνει ακόμα περισσότερο το gameplay.

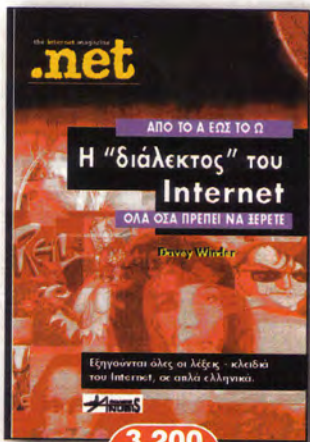
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ



World Wide Web: Ενα επιχειρηματικό εργαλείο
Δ. Χριστακόπουλος
Ενας εύχρηστος οδηγός για επαγγελματίες που σκοπεύουν να αξιοποιήσουν εμπορικά το παγκόσμιο δίκτυο Internet, μέσω των δυνατοτήτων των interactive multimedia που παρέχει ο World Wide Web. Καλύπτονται θέματα όπως η ανάπτυξη Web documents, με εμπορικό προσανατολισμό, η διαδικασία του λογικού και του φυσικού σχεδιασμού, οι μέθοδοι δόμησης του υλικού και χρήσης των διαθέσιμων εργαλείων.

2.500 ΔΡΧ.



Η "διάλεκτος" του Internet
Davey Winder
Μετάφραση: Θ. Δεβελέγκας
Το Internet, το "Δίκτυο δικτύων", με 30 εκατομμύρια χρήστες, είναι πιθανότατα το πλέον σημαντικό εργαλείο επικοινωνίας που έχει γνωρίσει ο πλανήτης μας. Ενας κόσμος ξεχωριστός, με δικούς του κανόνες και δική του διάλεκτος. Αυτό το βιβλίο είναι το εγχειρίδιο–λεξικό για τους "πιστούς" ταξιδιώτες του cyberspace.

3.200 ΔΡΧ.



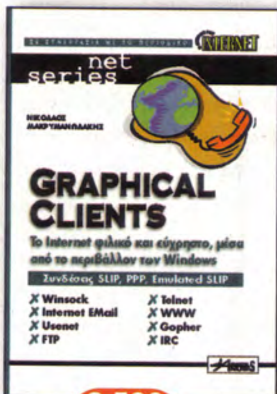
Προγραμματίστε σε HTML
Α.Γαλλής
Το WWW είναι το εργαλείο προώθησης, προβολής και πώλησης της εποχής της ηλεκτρονικής επικοινωνίας.
Διαβάζοντας αυτό το βιβλίο, και με ελάχιστες γνώσεις προγραμματισμού, θα είστε σε θέση να δημιουργήσετε εντυπωσιακές Web σελίδες.

2.500 ΔΡΧ.



Αναβαθμίστε το PC σας!
D. Gooking & R. Mullen
Μετάφραση: Σ. Φιλιππίδης
Αυτό το βιβλίο αποτελεί ένα πολύτιμο βοήθημα για κάθε χρήστη Η/Υ.
Ο καθένας μπορεί να μάθει να αναβαθμίζει τη μνήμη του υπολογιστή, να προσθέτει κάρτες επέκτασης, να τον αποσυναρμολογεί, να βελτιώνει τις επιδόσεις του και να τον συναρμολογεί και πάλι!

6.500 ΔΡΧ.



Graphical Clients
Ν. Μακρυμανωλάκης
Αξιοποιήστε τις υπηρεσίες που σας προσφέρει το Internet, μέσα από το φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον γραφικών των Windows!
Ενας πλήρης οδηγός για τη διαδικασία εγκατάστασης και το χειρισμό των δημοφιλέστερων Graphical Clients για Windows. Trumpet Winsock, Eudora, WS–FTP, Free Agent, Netscape. Μάθετε με ποιον τρόπο μπορείτε να προμηθευτείτε τα προγράμματα αυτά, μέσα από το Internet, με κόστος ελάχιστο... έως και μηδενικό!

2.500 ΔΡΧ.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, Τηλ.: 3801.761, 3841.095, Fax: 9242.219

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

Φ Θ Ι Ν Ο Π Ω Ρ Ο '9 5



4.800 ΔΡΧ.

Γνωρίστε τα Windows 95

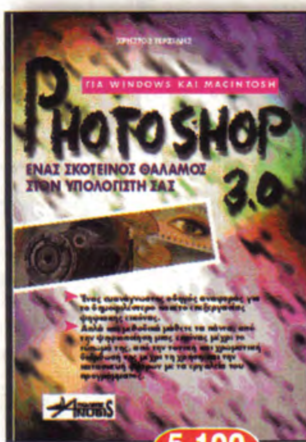
Δ. Ποσειδών

Μάθετε γρήγορα κι εύκολα τα μυστικά του νέου επαναστατικού 32-bit λειτουργικού συστήματος, χωρίς περιπλανήσεις σε πολυσέλιδους τόμους, και χρησιμοποιήστε το διαφορετικό Interface των Windows 95 από το δεύτερο μόλις κεφάλαιο. Εκμεταλλευτείτε τον πανίσχυρο Explorer για ταχύτερη διαχείριση των πόρων του υπολογιστή, και αλλάξτε την εμφάνιση του περιβάλλοντος.
Οι δύο συνοδευτικές δισκέτες περιέχουν πληθώρα χρήσιμων 32-bit προγραμμάτων.

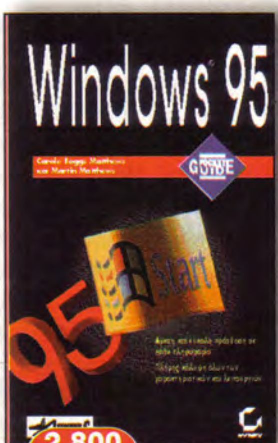
Photoshop 3.0

Χρ. Τερζίδης

Αυτό το βιβλίο δεν είναι απλώς ένας οδηγός χρήσης για το Photoshop, αλλά μία μέθοδος εργασίας που αφορά στην κατηγορία προγραμμάτων DTP.
Ενα πρωτότυπο θέμα τόσο για την ελληνική όσο και για την ξένη βιβλιογραφία.
Στις σελίδες του υπάρχουν επεξηγήσεις για τα περισσότερα μενού εντολών, καθώς και απλά παραδείγματα γι' αυτά. Εχει καταβληθεί προσπάθεια να εξηγηθούν όλες οι λειτουργίες του σε βάθος, ώστε να μπορεί να το διαβάσει ακόμα και κάποιος που ασχολείται για πρώτη φορά με τους υπολογιστές.



5.100 ΔΡΧ.



2.800 ΔΡΧ.

Windows 95

Carole Boggs Matthews,
Martin Matthews
Μετάφραση: Στ. Γκίκας

Από την πασίγνωστη, πια, σειρά Pocket Guides της Anubis, έφθασε ο τίτλος για το πολυαναμενόμενο λειτουργικό, τα Windows 95!
Ενας εύχρηστος και λειτουργικός οδηγός που συμπεριλαμβάνει, εκτός του γνωστού καταλόγου εντολών και νέων χαρακτηριστικών, μία σύντομη επισκόπηση των Windows 95. Εξίσου πολύτιμο για αρχάριους και έμπειρους χρήστες των Windows, το *Windows 95 Pocket Guide*, σας είναι πράγματι απαραίτητο!



9.300 ΔΡΧ.

3D Studio v. 3 & 4

Ι. Διακογιάννης

Πλήρης οδηγός για τις εκπληκτικές δυνατότητες τρισδιάστατης σχεδίασης και κίνησης που προσφέρει το 3D Studio!
Η δομή του βιβλίου ακολουθεί τη λογική σειρά δημιουργίας μιας σκηνής με κίνηση και χωρίζεται σε 7 κεφάλαια, εμπλουτισμένα με 450 εικόνες.
Κάθε κεφάλαιο επεξηγεί ιδιαίτερα τις νέες δυνατότητες της έκδοσης 4 του 3D Studio.
Συνοδεύεται από δισκέτα, με όλα τα παραδείγματα του βιβλίου.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, Τηλ.: 284.864, 287.610, Fax: 282.663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, Τηλ.: 317.471, Fax: 317.470

DARING TO FLY

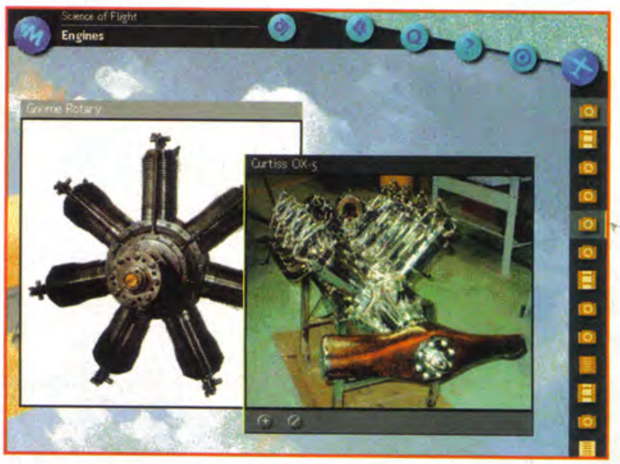
Μελετώντας τα πρώτα δύσκολα βήματα της αεροπορίας

του Αργύρη Γιαγιά

Αν σας συναρπάζουν οι αιθέρες και γενικά ό,τι έχει να κάνει με την αεροπορία και τα αεροπλάνα, υπάρχει τώρα ένας multimedia τίτλος, ο οποίος περιέχει πάρα πολλά στοιχεία για το πώς φτάσαμε στη σημερινή εποχή.

Μέχρι σήμερα, είχαμε συνηθίσει την παρουσίαση των πολύ καλών multimedia τίτλων από τις μεγάλες εταιρίες του είδους. Ετσι, όταν είδαμε ότι το Daring to Fly προέρχεται από την έως τώρα σχεδόν άγνωστη Arnowitz Studios, σίγουρα νιώσαμε κάποια έκπληξη, μια και, όπως θα δείτε, πρόκειται για ένα πολύ καλό CD-ROM.

Στην εισαγωγή, το πρόγραμμα εμφανίζει μία οθόνη που παίζει το ρόλο κεντρικού μενού και η οποία περιέχει διάφορες εικόνες και μικρότερα εικονίδια που παίζουν το ρόλο των βασικών επιλογών. Τα μεγαλύτερα από αυτά απεικονίζουν σκίτσα του Δαιδάλου, ενός αερόστατου, μιας γυναίκας πιλότου, διπλάνων, μηχανών αεροπλάνων και άλλα. Καθένα από τα παραπάνω θέματα περιλαμβάνει αρκετές υποκατηγορίες, στις οποίες μπορούμε να μεταβούμε άμεσα. Επιλέγουμε απλώς ένα θέμα και αμέσως εμφανίζονται γύρω από αυτό διάφορα μικρά εικονίδια, καθένα από τα οποία υποκατηγορία κάποιο από αυτά. Μάλιστα, τόσο στα μεγάλα θέματα όσο και στις μικρές υποκατηγορίες του εμφανίζεται η περιγραφή του θέματος που καλύπτουν, τοποθετώντας τον cursor πάνω σε αυτά. Επιλέγοντας ένα από τα ανωτέρω, η οθόνη αλλάζει. Τώρα, στο αριστερό μέρος εμφανίζονται δύο θέματα (φωτογραφία, κείμενο, animation ή video), ενώ πάνω δεξιά στην οθόνη υπάρχουν εικονίδια με τα οποία μπορούμε να κινούμαστε γρήγορα μέσα στο ίδιο θέμα ή να μεταπηδήσουμε σε άλλα. Υπάρχουν 8 κεντρικά θέματα που στο σύνολό τους περιλαμβάνουν 38 διαφορετικές υποκατηγορίες, στις οποίες υπάρχει πάρα πολύ πλούσιο φωτογραφικό και κινηματογραφικό υλικό, εκτός φυσικά από τα διάφορα κείμενα. Το πιο εντυπωσιακό όμως είναι το πλήθος των video, καθώς και το γεγονός ότι πάρα πολλά από αυτά είναι ιδιαίτερα σπάνια, μια και προέρχονται από τις αρχές του αιώνα μας και σίγουρα αποτελούν ντοκουμέντα. Εκτός όμως από τις βασικές κατηγορίες, υπάρχουν και κάποια ακόμα θέματα που είναι ανεξάρτητα από τα προηγούμενα και για τα οποία υπάρχουν ειδικά εικονίδια στο αριστερό μέρος του βασικού μενού. Και εδώ το κυρίαρχο στοιχείο είναι το πλούσιο υλικό σε video, animations, φωτογραφίες και δημοσιεύματα της εποχής.





Η πολύ καλή δομή του προγράμματος αλλά και τα πάρα πολλά στοιχεία που παρουσιάζονται σε αυτό, το αναδεικνύουν σε ένα από τα καλύτερα στην κατηγορία του, αν και είναι αλήθεια ότι δεν υπάρχουν πολλοί τίτλοι στο σχετικό θέμα.

Αν όμως ενδιαφέρεστε, έστω και ερασιτεχνικά, για την αεροπορία και θέλετε πολύ αναλυτικά την ιστορία της, τότε η επιλογή σας είναι μονόδρομος.

DARING TO FLY

Εταιρία: Arnowitz Studios
Απαιτήσεις: 386, 4 MB RAM, 4 MB HD, VGA, Windows 3.1, CD-ROM
Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826

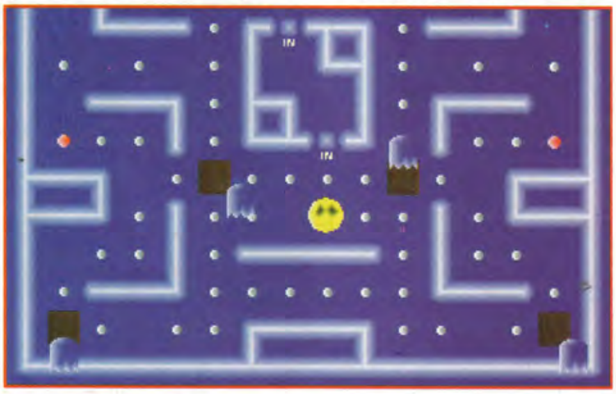
GAMEMAKER

Νιώστε τη χαρά της δημιουργίας

του Βαγγέλη Κράτσα

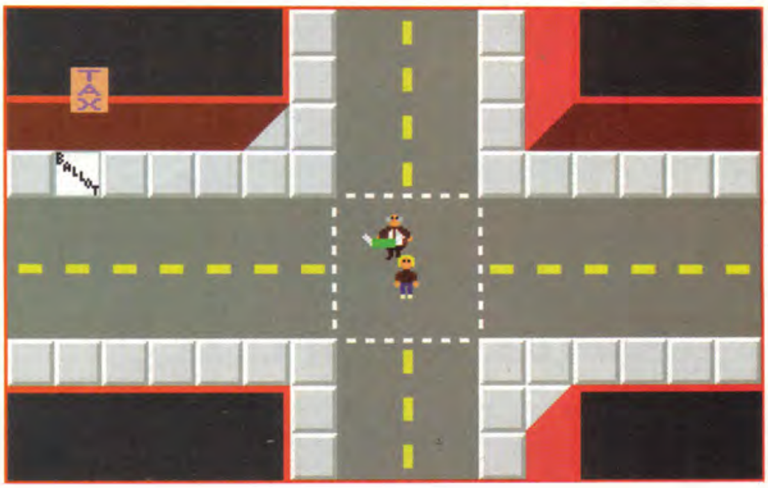
Οι game creators έγιναν τελευταία της μόδας. Μετά το "Klik & play" που λειτουργούσε κάτω από Windows, σειρά ενός αντίστοιχου τίτλου για DOS. Το όνομα αυτού: Gamemaker...

Ένα από τα μειονεκτήματα της άνθησης των multimedia εφαρμογών, ειδικά μάλιστα στο game software, είναι ότι η συμμετοχή του απλού χρήστη στα δρώμενα ολοένα μικραίνει. Καθόμαστε αναπαυτικά μπροστά στην οθόνη, βάζουμε το CD της αρεσκείας μας, πατάμε αραιά και πού κανένα πλήκτρο του mouse και παρακολουθούμε εντυπωσιασμένοι τα "νέα επιτεύγματα της τεχνολογίας". Με το Gamemaker, μας δίνεται η ευκαιρία να γίνουμε για λίγο εμείς οι ίδιοι game designers, χωρίς φυσικά να είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε προχωρημένες τεχνικές προγραμματισμού. Μέσα στο πακέτο θα βρούμε, εκτός από το CD που περιέχει την εφαρμογή, ένα καλογραμμένο manual 100 σελίδων, που εξηγεί βήμα προς βήμα τι πρέπει να κάνουμε για να κατασκευάσουμε ένα παιχνίδι χρησιμοποιώντας το Gamemaker. Αρχικά, δημιουργούμε με τον block designer τα κομμάτια κάθε πίστας και διαμορφώνουμε τα block attributes, δηλαδή ποια τμήματα θα είναι απροσπέλαστα από τους χαρακτήρες (solid), πού θα υπάρχουν πεδία βαρύτητας, ποια blocks θα είναι αντικείμενα που θα μπορεί να πάρει ο κεντρικός χαρακτήρας, ποια θα αλλάζουν με το χρόνο ή με την επαφή κ.λπ. Μετά σχεδιάζουμε τα sprites καθώς και τα animation sequences που αντιστοιχούν σε διάφορες πράξεις τους, ενώ αποφασίζουμε για τους counters που θα χρησιμοποιήσουμε (λ.χ. για ζωές, χρήματα, σκορ). Κατόπιν τοποθετούμε τα sprites στην αρχική τους τοποθεσία στην πίστα και ορίζουμε το block απ' όπου θα ξεκινήσει ο κεντρικός χαρακτήρας, καθώς και αυτό που αγγίζοντάς το θα αλλάξει πίστα ή θα ολοκληρώσει το παιχνίδι. Τέλος, προσθέτουμε μουσική, ήχους, οδηγίες, και το παιχνίδι μας είναι έτοιμο! Για να γίνουν βέβαια όλα αυτά, το Gamemaker διαθέτει τα ανάλογα design tools, περιέχει όμως και έτοιμες βιβλιοθήκες από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε απευθείας από ένα σύνολο 1.000 gif images, 200 sound clips, καθώς και πολλών FLI animation files. Επίσης, είναι δυνατόν να συμπεριλάβουμε στα παιχνίδια μας οποιαδήποτε από τα στοιχεία (sprites, blocks, maps κ.λπ.) των 30 έτοιμων games σχεδόν κάθε είδους (arcade, platform, shoot'em up, puzzle, action adventure, simulations) που υπάρχουν στο CD. Μεγάλο πλεονέκτημα του Gamemaker είναι ότι δημιουργεί αρχεία EXE, οπότε έχουμε τη δυνατότητα αυτονομίας των παιχνιδιών που κατασκευάζουμε με αυτό. Υποστηρίζει μόνο το απλό VGA mode (320x200 με 256 χρώματα), το animation φτάνει έως τα 20 frames ανά χαρακτήρα, το δε scrolling είναι ομαλότατο. Σίγουρα, με το Gamemaker δεν θα φτιάξουμε ποτέ κάποιο από τα τερατώδη, τόσο σε προδιαγραφές όσο και σε απαιτήσεις, παιχνίδια που δελεάζουν επικίνδυνα τον τελευταίο καιρό το πορτοφόλι μας. Ωστόσο με λίγη φαντασία θα καταφέρουμε εύκολα να προσεγγίσουμε το επίπεδο των δημοφιλών shareware games της Apogee.



GAMEMAKER

Εταιρία: Microforum
Απαιτήσεις: 386 SX, 4MB RAM, VGA 320x200x256, mouse (και προαιρετικά joystick), CD-ROM drive, 2.5 MB HD
Διάθεση: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, τηλ.: 3841826, 3809821



CRIME COLLECTION

Η ανθολογία του εγκλήματος

του Αργύρη Γιαγιά

Οι σύγχρονες multimedia εγκυκλοπαίδειες περιέχουν πλήθος στοιχείων, τα οποία στο παρελθόν με δυσκολία θα βρίσκαμε συγκεντρωμένα. Ωστόσο, οι περισσότερες από αυτές περιέχουν γενικά θέματα στα οποία δεν εμβαθύνουν όσο πρέπει ή όσο θα ήθελαν ορισμένοι.

Για τους ανωτέρω λόγους, εκτός από τις εγκυκλοπαίδειες σε CD-ROM κυκλοφορούν εξειδικευμένοι εγκυκλοπαιδικοί τίτλοι οι οποίοι εστιάζουν σε συγκεκριμένα θέματα. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει και το Crime Collection που κυκλοφόρησε πρόσφατα από την PowerCD. Στην πραγματικότητα δεν πρόκειται για έναν τίτλο αλλά για έξι διαφορετικούς με αντικείμενο τα εγκλήματα και αυτούς που τα έχουν διαπράξει. Αρχίζουμε την παρουσίαση των έξι CDs με πρώτο στη σειρά το Assassination. Πρόκειται για μια αναδρομή σε όλες τις δολοφονίες που έχουν διαπραχθεί από το 336 μέχρι και σήμερα. Συνολικά υπάρχουν περισσότερες από 780 ιστορικές δολοφονίες οι οποίες παρουσιάζονται αναλυτικά, με στοιχεία για το θύμα αλλά και το θύτη. Επίσης, βλέπουμε τη μεθοδολογία που ακολούθησαν οι διάφοροι δολοφόνοι από τον Βρούτο έως και τον John Hickley (δράστης στην απόπειρα κατά του Reagan).

Ο δεύτερος τίτλος ονομάζεται 20th Century Murder και εστιάζει στις δολοφονίες που έγιναν τον 20ό αιώνα.



Εδώ τα στοιχεία είναι πολύ περισσότερα από αυτά του προηγούμενου τίτλου μια και πρόκειται για πιο πρόσφατες υποθέσεις. Ετσι, υπάρχουν πολλές λεπτομέρειες, όπως οι έρευνες και οι ανακρίσεις που είχαν γίνει κ.ά.

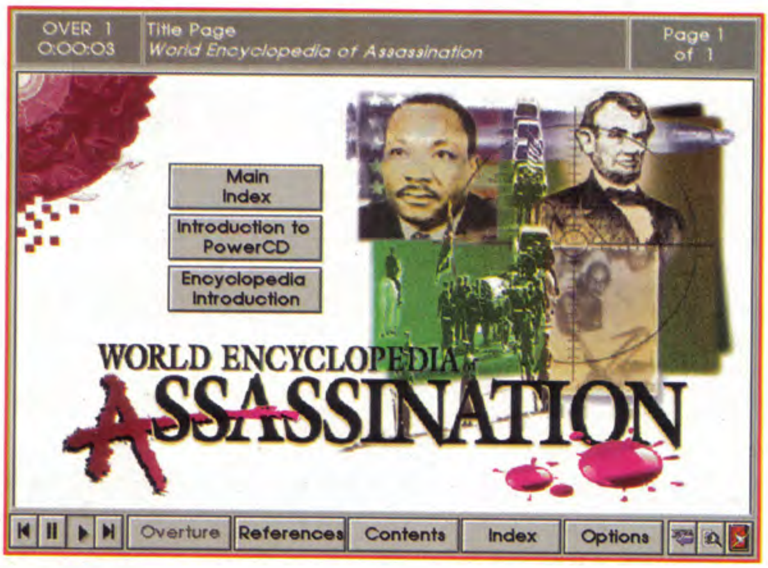
Con Artists & Confidence Games ονομάζεται ο επόμενος τίτλος που περιλαμβάνει μεγάλα σκάνδαλα και κομπίνες καθώς και παρουσίαση των "εγκεφάλων" που συνέλαβαν αυτές τις ιδέες.

Ο τέταρτος τίτλος, ονόματι Western Lawmen & Outlaws, ασχολείται αποκλειστικά με την Αγρια Δύση και περιέχει τις βιογραφίες 600 και πλέον παρανόμων αλλά και υπηρετών του νόμου, όπως οι Billy the kid, Wyatt Earp, Judge Roy Bean, Wild Bill Hickok κ.ά.

Ο τίτλος Organized Crime είναι από τους καλύτερους της σειράς και περιέχει πολλές λεπτομέρειες για το οργανωμένο έγκλημα από τους αρχαίους χρόνους έως και σήμερα (Mafia, Yakuza). Επίσης, περιέχονται άνω των 600 profiles ανδρών του οργανωμένου εγκλήματος.

Ο τελευταίος τίτλος δεν έχει το ίδιο περιεχόμενο με τους προηγούμενους, μια και περιέχει την ορολογία που έχουν χρησιμοποιήσει όλοι οι πρωταγωνιστές των προηγούμενων CDs (criminal language) και την ετυμολογία για πάνω από 16.000 λέξεις.

Οι έξι τίτλοι που περιλαμβάνονται σε αυτήν τη συλλογή περιέχουν, στο σύνολό τους, πάρα πολλά στοιχεία που δύσκολα θα βρίσκαμε αλλού, αλλά το interface στο οποίο κινούμαστε δεν είναι το καλύτερο δυνατό. Σε γενικές γραμμές όμως, το Crime Collection κρίνεται ικανοποιητικό αν αντιπαραθέσουμε τον όγκο πληροφοριών που παίρνουμε και την τιμή αγοράς. ■



CRIME COLLECTION

Εταιρία: PowerCD
Απαιτήσεις: 386, 4MB RAM, Windows 3.1, CD-ROM
Διάθεση: Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

Το A :ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΡΟΣΦΟΡΩΝ, ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ



486 SX-33	i486 DX2-66	PENTIUM P90
S-VGA card S-VGA mono monitor 1MB RAM ⬆ (32MB) 128KB cache memory FDD 1,44 MB 2Ser. + 1par + 1game Πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων	PENTIUM UPGRADE S-VGA card S-VGA mono monitor 1MB RAM ⬆ (32MB) 256KB cache memory VESA L/B controller FDD 1,44 MB 2Ser. + 1par + 1game Πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων	Intel Chipset S-VGA card S-VGA mono monitor 8 MB RAM ⬆ (64MB) On-board Multi I/O 4 H.D.D. + 2 F.D.D. contr. 5 AT-BUS + 3 PCI slot FDD 1,44 MB 2Ser. + 1par + 1game Πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων
99.000	**109.000**	**279.000**
486-DX4/100	**SUPER**	**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ**
SVGA CARD SVGA COLOR 14" NILR 4MB RAM UP 128 MB HDD 540 MB KEYBOARD 101+MOUSE ENHACED IDE 25 16550, 1P, 16 CASH 256 UP 512	**EXPERT 486SX-33** S-VGA card S-VGA mono monitor 4 MB RAM ⬆ (32MB) FDD 1,44 MB H.D.D. 420 MB **EPSON LX-300** A4 color printer 264 cps χαμηλής κοπής KEYBOARD 101+Mouse	EXPERT OFFICE PRO 486-DX 100 SVGA CARD SVGA COLOR 14" MON. 8MB RAM UP TO 32 F.D.D. 1,44 H.D.D. 540 MB E-IDE KEYBOARD 101+MOUSE EPSON STYLUS 800+
209.000	**199.000**	**339.000**

Και το Ω : 24ΩΡΟ SERVICE, ΠΛΗΡΗΣ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ *της Ελληνικής Αγοράς*

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ GALLANT

SOUND GALLANT PRO 16
- GOLDSTAR, SONY & PANASONIC AT-BUS CD-ROM INTERFACE
- MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM COMPATIBLE
- SOUND BLASTER PRO & MPU-401 COMPATIBLE
- SPEAKERS & MICROPHONE OPTIONAL

SOUND GALLANT WAVE 32
- 16-bit SOUND CARD & WAVE TABLE SYNTHESIZER
- MICROSOFT WINDOWS SOUND SYSTEM COMPATIBLE
- GENERAL MIDI COMPLIANT
- ROLAND MT-32 EMULATION MODE
- 32 NOTE MAXIMUM POLYPHONY
- 16 PART MULTI - TUMPRAL VOICING
- MULTIPLE AT-BUS CD-ROM INTERFACE

MULTIMEDIA-MONITORS

SOUND GALLANT16..............19.500

SOUND GALLANT AWE 33.000

SOUND BLASTER 16 ....29.600

SOUND BLASTER AWE 32....61.000

S-VGA MONO (1024x768)
Low Radiation........................22.000

MS-1490 14" (1024x768)
Low Radiation........................55.000

DRIVES

CD-ROM..........................26.000

HARD-DISK 420MB 34.000

HARD-DISK 520MB 44.000

HARD-DISK 1GB 80.000

FLOPY-DISK 1,44MB.........8.100

FLOPY-DISK 1,2MB 11.500

4xCD ROM TOSHIBA 43.000

V

Στις τιμές δεν περιλαμβάνεται το ΦΠΑ 18%

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΕΓΓΥΗΣΗ

Cosmodata

Σταυρνάρη 27, 106 89 Αθήνα

τηλ.: 3815921, 3815931, fax: 3815905

ΔΙΑΓΩ

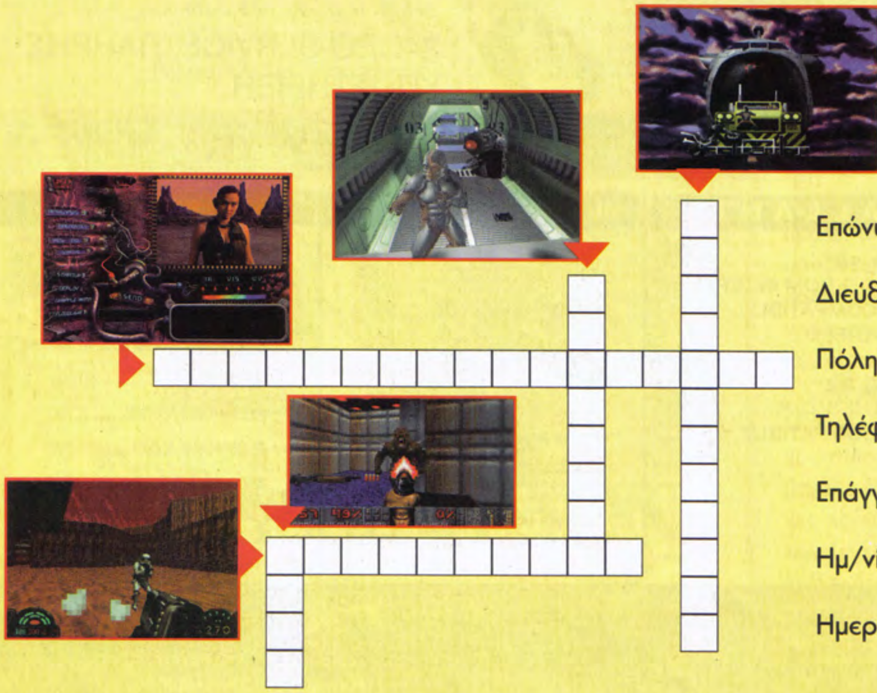
Ο ΠΙΟ MUST ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Το PC MASTER αποφάσισε να σας κρατήσει σε ΚΕΦΙ και... ΑΓΩΝΙΑ. Για το λόγο αυτόν διοργάνωσε για εσάς ένα διαγωνισμό που θα σας δώσει την ευκαιρία να λάβετε μέρος στην κλήρωση για 12 υπέροχα δώρα.

Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να συμπληρώσετε σωστά το εικονόλεξο. Λύστε το και... ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ στην κλήρωση!

Αναγνωρίστε σε ποια παιχνίδια ανήκουν τα εικονίδια και συμπληρώστε τον τίτλο τους (χωρίς κενά) στη θέση που δείχνει το βέλος.

Στείλτε το συμπληρωμένο εικονόλεξο στη διεύθυνση του περιοδικού:
PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
με την ένδειξη "ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ PC MASTER".



Επώνυμο .... Όνομα ....

Διεύθυνση ....

Πόλη .... Τ.Κ. ....

Τηλέφωνο ....

Επάγγελμα/Ιδιότητα ....

Ημ/νία Γέννησης ....

Ημερομηνία ....

ΝΙΣΜΟΣ



PC MASTER

ΤΑ ΔΩΡΑ, ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ, ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1ο Δώρο: Ηλεκτρονικός υπολογιστής mini tower 486SX/40, 4MB RAM, floppy disk 1.44, VGA κάρτα γραφικών, έγχρωμη οθόνη

Προσφορά της εταιρίας **Microchip Studio ΕΠΕ**, Αργυρουπόλεως 42, Αργυρούπολη, τηλ.: 9961945-7, fax: 9941537

2ο Δώρο: Κάρτα ήχου SOUND EDGE SW 20-PC

Προσφορά της εταιρίας **AMY AE**, Τροίας 58, τηλ.: 6133000, fax: 6133301

3ο-12ο Δώρο: 10 τίτλοι CD-ROM

Προσφορά της εταιρίας **ΜΕΤΡΟΝ**, Εθνικής Αμύνης 15, Θεσσαλονίκη, τηλ.: (031) 264608, fax: (031) 281292

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει δύο (2) μήνες (τεύχος Οκτωβρίου και Νοεμβρίου). Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τη σωστή απάντηση θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, η οποία θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PC MASTER στις 20 Ιανουαρίου 1996. Οι σωστές απαντήσεις έχουν ήδη κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών, κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχτούν 12 νικητές. Ο πρώτος νικητής θα πάρει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή mini tower 486SX/40, 4MB RAM, floppy disk 1.44, VGA κάρτα γραφικών, έγχρωμη οθόνη, ο δεύτερος μία κάρτα ήχου SOUND EDGE SW 20-PC και οι επόμενοι δέκα από έναν τίτλο CD-ROM. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 9 Ιανουαρίου 1996 (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζομένου. Τα ονόματα των δώδεκα νικητών, καθώς και των δώδεκα επιλαχόντων, θα δημοσιευθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου 1996.

Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα) μέχρι και τις 20/3/96. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 20/3/96, θα έχουν ήδη κληρωθεί δεώδεκα επιλαχόντες. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμη και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΙΓΙΔΑ

Η παρουσίαση των Windows 95 σάρωσε τα πάντα στο πέρασμά της. Τώρα, μετά τις πρώτες δοκιμές, αρχίζουν να βγαίνουν και τα πρώτα συμπεράσματα.

Δεν είναι δύσκολο να παρομοιάσουμε την παρουσίαση των Windows 95 με καταιγίδα. Για να είμαι ειλικρινής, ήταν το πρώτο που μου ήρθε στο μυαλό. Οπως οι μεγάλες τροπικές καταιγίδες, η παρουσίαση αυτή σάρωσε τα πάντα στο πέρασμά της: τηλεοπτικά κανάλια, ειδικά και ποικίλης ύλης περιοδικά, εφηβικά και παιδικά, κόμικς, τοπικές και διεθνούς φήμης εφημερίδες, ραδιόφωνο, ολόκληρη την αγορά τέλος πάντων. Ε, τι να κάνει και ο άμοιρος ο χρήστης μετά από αυτή την πλύση εγκεφάλου, πρωτοφανή για τα χρονικά της Πληροφορικής... Τα αγόρασε!

Δυστυχώς (ή ευτυχώς) όμως, τα Windows 95, όπως και οποιοδήποτε άλλο σχεδόν προϊόν της αγοράς Πληροφορικής, δεν είναι (ακόμα;) ούτε απορρυπαντικό, ούτε γαλάκτωμα για τα χέρια, ούτε σαμπουάν δύο σε ένα. Καλώς ή κακώς, χρειάζεται κάποια εξειδίκευση, κάποια ενασχόληση με το αντικείμενο των υπολογιστών. Οπως και να το κάνουμε, πρόκειται για ένα νέο προϊόν το οποίο, όσο φιλικό και αν είναι, θα έχει και τα bug-άκια του και τα προβληματάκια του. Δεν είναι τυχαίο που η νέα ευχή για τους δυνητικούς χρήστες των Windows 95 είναι "Να τα εγκαταστήσεις!" - και ουχί "Να τα εκατοστίσεις!"...

Πρώτες εντυπώσεις, λοιπόν. Ας ξεκινήσουμε από την προσωπική μου εμπειρία (ευτυχώς εγκατέστησα τα Windows 95 ΜΟΛΙΣ δύο φορές), για να συνεχίσουμε με τις απόψεις συναδέλφων και φίλων, καθώς και αναγνωστών.

Την πρώτη φορά (παρθενική) είχα την τύχη να εγκαταστήσω τα 95 σε έναν Pentium 90άρη με καμπόσα MB RAM (32 για την ακρίβεια) και ένα σκληρό δίσκο με Ψ Giga ελεύθερα. Το αποτέλεσμα; Μαγεία! Τα Windows ένιωθαν σαν στο σπίτι τους. Βρε τι παράθυρα άνοιξα, τι εφαρμογάρες θεόβαρες φόρτωσα, τι προσπάθησα να τα κολλήσω... Τίποτα. Βράχος. Βέβαια, είχα μια ψιλοενόχληση, κάτι σαν κακό σπυρί να πούμε, καθότι τα 95 αρνήθηκαν να αναγνωρίσουν το τετραπλής ταχύτητας CD-ROM. Προσπαθούσα με την "αυτόματη" αναγνώριση, τίποτα. Μου έλεγαν ότι βρήκαν, λέει, εγκαταστημένο ένα bus mouse! Πού 'ναι το καλέ; Τι bus mouse και πράσινα άλογα μου λες τώρα; Ενα σειριακό έχω κι αυτό της πλάκας. Οχι, να επιμένουν, έχεις σώνει και καλά bus mouse. Ε, αφού το λες εσύ... Τέλος πάντων, έβαλα τους DOS drivers στο config και autoexec και ησύχασα. Α, ρε DOS.

Η δεύτερη εμπειρία μου δεν ήταν τόσο μαγευτική. Το σύστημα ήταν πιο "αδύνατο" από το πρώτο: 486/66, 8MB RAM, 1GB σκληρό. Αυτή τη φορά τα Windows κατάλαβαν ότι έχω CD-ROM (ουφ!) αλλά είχαν κάποια διαφωνία σχετικά με την κάρτα ήχου. Ισως να είχα κι εγώ μια άλφα προκατάληψη, αλλά τα Windows στο δεύτερο αυτό σύστημα φάνηκαν βαριά, πολύ βαριά. Καλόμαθα με τον Pentium, βλέπετε. Στο δικό μου υπολογιστή, στο σπίτι, δεν έχω τολμήσει να βάλω ακόμα τα νέα Windows. Αν, λέω, τρέχουν έτσι σε 486/66, τότε στο δικό μου 386/40 δεν θα περπατάνε απλώς, θα σέρνονται! Εχουμε ακόμα καιρό μπροστά μας. Με το φαγάκι του μωρού θα παίζουμε τώρα;

> ***Δεν είναι δύσκολο να παρομοιάσουμε την παρουσίαση των Windows 95 με καταιγίδα.***

Οι απόψεις συναδέλφων και φίλων σχετικά με το επίμαχο θέμα διίστανται. Τρεις από αυτούς, μπασμένοι χρήστες, είναι τουλάχιστον ενθουσιασμένοι με το νέο περιβάλλον, αν και οι ίδιοι ομολογούν ότι οι διαφορές στην ταχύτητα - σε σχέση με τα 3.11 - είναι αμελητέες. Ο ένας μάλιστα εξ αυτών μου δήλωσε απερίφραστα ότι κάνω άσχημα που δεν έχω εγκαταστήσει ακόμα τα 95 στο δικό μου σύστημα - άσχετο αν ο ίδιος τα έχει εγκαταστήσει στο σύστημά του τουλάχιστον τρεις φορές. Απόψεις...

Η άλλη ομάδα συναδέλφων και φίλων, οι οποίοι είναι επίσης έμπειροι χρήστες, δεν θέλουν να δουν τα Windows 95 ούτε ζωγραφιστά. Πέτυχα τον έναν από αυτούς σε ημιάγρια κατάσταση, με τα μάτια του να γυαλίζουν και το χέρι του να τρέμει, καθώς προσπαθούσε να εγκαταστήσει για έκτη (6η) φορά στον υπολογιστή του τα Windows 95, μετά από σοβαρά κολλήματα που είχαν ως αποτέλεσμα την απώλεια αρχείων του συστήματος. Περιττό να πούμε ότι, πριν από κάθε εγκατάσταση, προηγείται format του σκληρού δίσκου. Poor child...

Συμπέρασμα; Ελα ντε. Προσωπική άποψη, πάντως, είναι να δώσουμε λίγο χρόνο στα 95, να τα αφήσουμε να ωριμάσουν.

Είναι σίγουρο ότι θα βγουν διορθωτικές εκδόσεις (επαυξημένες και βελτιωμένες). Τόσο καιρό περιμένατε, δεν μπορείτε να κάνετε υπομονή, παραδείγματος χάριν, ένα εξάμηνο ακόμα; Προσωπική άποψη νούμερο δύο: Αν διαθέτετε 386 ή κάποιον "χαμηλό" 486 (33 ή 66MHz), καλό θα ήταν να αναβαθμιστείτε προτού περάσετε στα Windows 95.

Ας περάσουμε και στο γράμμα ενός αναγνώστη και τακτικού φιλοξενούμενου της στήλης, ο οποίος "μπήκε στο χορό" των Windows 95 και... χόρεψε. Τονίσουμε δε ότι τα όσα αναφέρει είναι προσωπικές απόψεις και τα προβλήματα που επισημαίνονται δεν έχουν ελεγχθεί ούτε από το περιοδικό ούτε από εμένα προσωπικά. Αλλωστε, πρόκειται για μια προσωπική εμπειρία...

"Αγαπητέ Master,

Θα σε μαλώσω. Πώς "τολμάς" να υποβιβάζεις στο τεύχος 65 το φοβερό και τρομερό λειτουργικό του Gates, όταν η διαφημιστική του καμπάνια έλεγε ότι "τρέχει κανονικά με έναν 386/25 με 4MB RAM"; Δεν ξέρω αν το ξέρεις, αλλά έτσι έλεγε. Οχι, όχι, ποτέ δεν έγινε κάτι τέτοιο. Οχι σε 386, αλλά σε 486 που το δοκιμάσαμε σε φίλο με 4MB δεν έκανε τίποτα. Το Explorer ήταν πολύ αργό στην εμφάνιση των εικονιδίων, οι εφαρμογές αργούσαν (32bit εφαρμογές), το CD-ROM ποτέ δεν δούλεψε κανονικά στο DOS σε κανένα σύστημα από τα 5 στα οποία το δοκιμάσαμε (5 φίλοι να τυραννιόμαστε πάνω από τα PCs μας για τουλάχιστον 5 ώρες).

Αυτά είναι τα σοβαρά. Γιατί υπάρχουν και λεπτομέρειες αρκετά ενοχλητικές, αλλά λεπτομέρειες που αν τα παραπάνω προβλήματα δεν υπήρχαν (αργοπορία, ελλιπής συμβατότητα με DOS και 16bit εφαρμογές για Windows και CD-ROM που δεν δουλεύει στο DOS) τότε ίσως και να άντεχαν. Ας μη δουλευόμαστε. Τα 95 είναι καθαρά για High End συστήματα (486/100+, P5/75+) και RAM οπωσδήποτε παραπάνω από 8MB για ικανοποιητική απόδοση. Τότε ναι, τα 95 αξίζουν τον κόπο της εγκατάστασης αλλά, κύριοι, ξεχάστε τα ελληνικά. Τουλάχιστον, ξεχάστε τα ελληνικά παρουσία Plus Pack."Ελληνικά" εννοώ τις εξελληνισμένες εφαρμογές. Τα fonts που χρησιμοποιούνται είναι ασύμβατα με το Plus Pack.

Κάπου διάβασα "Windows 95, καταδικασμένα να επιτύχουν" και συμφωνώ. Θα επιτύχουν γιατί δεν υπάρχει ανταγωνισμός. Είναι καλύτερα από το OS/2, πιο φιλικά από το Unix και εφάμιλλα, αν όχι καλύτερα, των X-Windows. Ομως, αυτό είναι που θέλουμε; Το λιγότερο κακό; Τα Windows 3.1 μπορεί να μην έχουν το φοβερό και τρομερό multitasking και multithreading, μπορεί να κολλούσαν όταν ΔΕΝ ΠΡΟΣΕΧΑΜΕ και σπάνια όταν προσέχαμε, αλλά σήμερα, που δεν έχουν βγει ακόμα πολλές εμπορικές εκδόσεις 32bit εφαρμογών και όλοι λειτουργούν στα 16bit, τα 3.1 είναι πιο γρήγορα σε νορμάλ υπολογιστές (486 SX-DX μέχρι 66MHz) που έχουν οι περισσότεροι χρήστες σήμερα, ενώ σε entry level PCs είναι ικανοποιητικά, συν του ότι οι περισσότεροι μπορούν να επαναφέρουν το σύστημα μετά από ένα General Protection Fault.

Τα 95 όμως, όταν κολλήσουν (και έχουν κολλήσει με άνοιγμα Word 6.0, Excel 5.0, Calculator και File Manager - όχι Explorer) θέλουν format.

Τελικά, τα 95 τώρα δεν είναι αρκετά ώριμα. Αργότερα με τις 32bit εφαρμογές θα δούμε...

No More Memory"

Είχαν δεν είχαν, τα Windows 95 πάλι μονοπώλησαν σχεδόν τη στήλη μας. Από ό,τι φαίνεται, η καταιγίδα τώρα μόλις αρχίζει...

INTEL - AMD, ΣΥΜΜΑΧΙΑ;

Τις "σκοτεινές συμμαχίες" δεν τις ξέρουμε αλλά τις μυριζόμαστε, όπως ακριβώς έκανε και ο διορατικός αναγνώστης της στήλης.

Τον Mr Spock πιστεύω ότι τον γνωρίζετε. Είναι ένας τακτικότατος "αναγνώστης-συνεργάτης" της στήλης στον οποίο, οφείλω να ομολογήσω, τρέφω απεριόριστη εκτίμηση - από τα γραφόμενά του και μόνον. Ας αφήσουμε, λοιπόν, τις εισαγωγές (και τα περασμένα - ξεχασμένα) και ας περάσουμε στις επισημάνσεις.

Τις "σκοτεινές συμμαχίες" δεν τις ξέρουμε αλλά τις μυριζόμαστε.

"Dear Master,

Θέλω να επισημάνω κάτι που διαπίστωσα και που κανείς στον ειδικό Τύπο δεν έχει αναφέρει (ή δεν τολμά να αναφέρει). Από τη θέση του απλού αναγνώστη, λοιπόν, παρατηρώ πως τελευταία σχηματίζεται μία "συνομοσπονδία" των εταιριών κατασκευής επεξεργαστών, ήτοι Intel, AMD, Cyrix. Ενώ, παλαιότερα, ελπίζαμε όλοι οι PC-άδες στην πτώση τιμών των επεξεργαστών από την κόντρα Intel - AMD, τώρα διαφοροποιείται το κλίμα. Σε προηγούμενο γράμμα μου αναρωτιόμουν σε τι θα χρησίμευαν 7 διαφορετικοί Pentiums (ή περίπου 7). Σαν απάντηση, διάβασα τη συμφωνία Intel - AMD περί του 486. Μετά από λίγο καιρό η Intel αφήνει τους 486 και προσανατολίζεται στον Pentium και τον P6 (Hexium;). Αυτό λοιπόν που παρατηρώ -και δεν νομίζω να είμαι ο μόνος- είναι μια μυστική συμφωνία Intel - AMD (ίσως και Cyrix), η οποία δίνει στην Intel το ανώτερο τμήμα των επεξεργαστών και στην AMD τους 486, χωρίς πλέον την κόντρα τιμών μεταξύ τους. Οσον αφορά στην Cyrix, η ίδια η εταιρία αποσπάστηκε από τον αγώνα του ισχυρότερου επεξεργαστή παρουσιάζοντας μοντέλα 486 (και παλιότερα 386) ή chips - 'ούφο' (το φως της ημέρας είδαν 486 χωρίς συνεπεξεργαστή, χωρίς internal cache, με 16bit δίαυλο ή συνδυασμούς των παραπάνω ελλείψεων). Η διαφαινόμενη αυτή συμφωνία (με τα σκοταδιστικά αρχικά C.I.A. - Cyrix, Intel, AMD) σίγουρα αποβαίνει σε βάρος των χρηστών, αφού οι τιμές δεν θα πέφτουν πλέον, αλλά θα καθορίζονται από την 'C.I.A.' και μάλιστα με την Intel να έχει το επάνω χέρι - γεγονός που φαίνεται από τη μυστηριώδη καθυστέρηση του K5 Pentium compatible της AMD.

Καθυστέρηση που τείνει προς την επ' αόριστον αναβολή.

(...)

Mr Spock"

Με το συγκεκριμένο γράμμα του Mr Spock δεν τελειώσαμε ακόμη. Ο φίλος αναγνώστης θίγει και άλλα θέματα τα οποία είναι μεν ενδιαφέροντα αλλά... μακροσκελή και, ως συνήθως, δεν μας παίρνει ο χώρος. Οχι, όχι, δεν κάνω το "Μεταξύ μας" τετρασέλιδο. Μπα...

Αν σας απασχολεί τίποτ' άλλο να μου το πείτε, ε; Γράψτε μου στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού...

Master

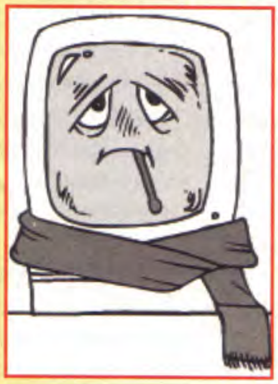
PC VIRUS NEWS

Τελικά, τα viruses των PCs (και όχι μόνο) βρίσκονται πάντοτε στην επικαιρότητα. Η στήλη έχει σκοπό να σας ενημερώνει κάθε μήνα για το τι συμβαίνει στον κόσμο γύρω από τα viruses και τι κάνει ο κόσμος γι' αυτά. Tips, καινούριες κυκλοφορίες viruses, γεγονότα και διάφορα άλλα, πολύ ενδιαφέροντα και ενημερωτικά.

GOLDBUG ΚΑΙ TAI-PAN

Αυτόν το μήνα θα μιλήσουμε για δύο νέους ιούς οι οποίοι πέρασαν ανενόχλητοι σε CD-ROM αγγλικής εταιρίας. Η Home Grown Production Ltd, παραγωγός του CD-ROM "The Gates of the Underworld", παραδέχτηκε ότι το CD αυτό μολύνθηκε με δύο ιούς, τον Tai-Pan και τον Goldbug. Το CD που διατίθεται προς πώληση στην έκθεση Computer shopper show στο Birmingham μεταξύ των ημερομηνιών 16 και 19 Μαρτίου έχει τώρα αποσυρθεί από την αγορά, αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει τρόπος να ειδοποιηθούν όσοι το αγόρασαν. Η διεύθυνση της εταιρίας ανακοίνωσε ότι το CD ετοίμασαν οι ίδιοι με αρχεία Shareware από διάφορες BBSs, χωρίς όμως να μπορεί να εξακριβωθεί από ποια. Διαβεβαίωσαν ότι έγινε έλεγχος σε όλα τα αρχεία με αντί-ιοτικό το οποίο ναι μεν κατονόμασαν, ωστόσο δεν ανέφεραν πόσο πρόσφατη ήταν η έκδοση που χρησιμοποιήθηκε. Δεν ανέφεραν επίσης εάν τα αρχεία ήταν συμπιεσμένα, γιατί το συγκεκριμένο αντί-ιοτικό δεν μπορούσε να ελέγχει το εσωτερικό τέτοιων αρχείων. Υποστηρίζοντας τη θέση των παραγωγών Shareware, εκπρόσωπος της Atlantic Coast ανέφερε ότι η Home Grown Productions πρέπει να αναλάβει τις ευθύνες της και να επιδείξει το ανάλογο ενδιαφέρον για το "πάθημα" των πελατών της. Ο Goldbug είναι πολύπλοκος ιός που γράφτηκε στις ΗΠΑ και κυκλοφόρησε (εν αγνοία, φυσικά) μόλις το καλοκαίρι του περασμένου χρόνου σε πειρατική beta έκδοση του παιχνιδιού DOOM II. Μολύνει partition και boot sectors, χρησιμοποιώντας διάφορα τεχνάσματα για την απόκρυψή του, καθιστώντας συνεπώς την εντόπισή του πολύ δύσκολη. Ο Tai-pan (γνωστός επίσης με το όνομα Whisper) εντοπίστηκε για πρώτη φορά στη Σουηδία ταυτόχρονα με τον GoldBug. Είναι απλός και σχετικά άκακος, αφού δεν κάνει τίποτα άλλο από το να μένει στη μνήμη, με αποτέλεσμα να εισχωρεί σε εκτελέσιμα αρχεία. Σημειωτέον ότι οι καλές BBSs ελέγχουν κάθε αρχείο προτού δοθεί για χρήση από τους συνδρομητές, έτσι δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας.

Ο ΙΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ



WW6MACRO

Ενας νέος ιός, ο WW6Macro, εξαπλώνεται με ιλιγγιώδη ταχύτητα επηρεάζοντας χρήστες του Microsoft Word κάτω από Windows 3.x και Windows 95. Είναι ο πρώτος ιός που μολύνει data files. Η S&S International, δημιουργός του Dr Solomon's Anti-Virus Toolkit που ανάλυσε τον επαναστατικό αυτό ιό, ανακάλυψε τις πρωτοποριακές μεθόδους εξάπλωσης που χρησιμοποιεί. Ο ιός αυτός έχει εντοπιστεί μέχρι τώρα στις ΗΠΑ, το Ηνωμένο Βασίλειο, τη Φινλανδία και την Τουρκία, μπορεί δε να εξαπλωθεί ακόμη και μέσω e-mail. Ο WW6Macro -διαφορετικά Winword.Concept ή Prank Macro όπως τον αποκαλεί η Microsoft- έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

- ✔ Είναι ο πρώτος ιός στο είδος του που μολύνει data files.
- ✔ Μολύνει αρχεία σε πλατφόρμες όπως Windows 95, Windows NT, Apple Macintosh, εκτός από το συνηθισμένο Windows 3.x.
- ✔ Εξαπλώνεται με πιο γοργό ρυθμό από τους συνηθισμένους ιούς, αφού πολύς κόσμος ανταλλάζει κείμενα ή στέλνει e-mail.
- ✔ Ανοίγει το δρόμο σε μια νέα γενιά ιών μολύνοντας αρχεία που μέχρι σήμερα νομίζαμε ότι δεν κινδύνευαν.

Ο WW6Macro είναι γραμμένος σε WinWord Macro WordBasic και μολύνει αρχεία Winword 6 με προεκτάσεις (*.DOC) και το Normal.dot global template ή οποιονδήποτε άλλο global template. Οταν ανοιχτεί ένα μολυσμένο αρχείο για πρώτη φορά, ο ιός ενεργοποιεί το AutoOpen Macro που με τη σειρά του μολύνει το Normal.dot. Παρουσιάζεται επίσης ένα μήνυμα στη οθόνη που δείχνει τον αριθμό "1". Κάθε κείμενο που φυλάγεται μετά με το File, Save As μολύνεται με το WW6Macro. Οποιος άλλος χρήστης χρησιμοποιήσει μολυσμένο αρχείο μολύνεται και ο ίδιος, δίνοντας συνέχεια έτσι στην αλυσίδα μόλυνσης.

MICHAELANGELO

Στις 6 Μαρτίου κάθε έτους, τα μέσα μαζικής επικοινωνίας μας υπενθυμίζουν την ύπαρξη του ιού αυτού και μας συμβουλεύουν να μη χρησιμοποιήσουμε τον υπολογιστή μας ή ακόμη να αλλάξουμε την ημερομηνία προκειμένου να αποφύγουμε τη ενεργοποίησή του. Παρά τη δημοσιότητα που γνώρισε λόγω της ημερομηνίας ενεργοποίησής τους (ημέρα γέννησης του ζωγράφου Μιχαήλ Αγγέλου), παραμένει ένας από τους λιγότερο επικίνδυνους ιούς. Ο μηχανισμός μόλυνσής του εργάζεται με τον εξής τρόπο: Στο σκληρό δίσκο μετακινεί το partition sector στο (0, 0, 7) και τοποθετεί τον εαυτό του στην αρχική θέση. Στις δισκέτες επηρεάζει με παρόμοιο τρόπο δισκέτες 360KB, 1.2MB και 1.44MB. Δεν επηρεάζει δισκέτες 720KB. Οταν ενεργοποιηθεί σε υπολογιστή AT ή PS/2, προκαλεί μερική καταστροφή του σκληρού δίσκου. Είναι πολύ κοινός και μεταδοτικός και έχει πολλές ομοιότητες με τον ιό Stoned. *Οι ανωτέρω πληροφορίες δίνονται από την S&S International και τους αντιπροσώπους της στην Κύπρο, A.E.C. Consultants.* ■

V

EXPRESS Computer Club

Pentium 90

Pentium, 90
8MB Ram
1,44 FDD,
κάρτα PC1 1MB
101 Keyboard
Mini tower



289.000

- Computers
- Printers
- Δύκτια Εξειδικευμένα
- Αναλώσιμα

Pentium 100

Pentium 100,
8MB Ram
1,44 FDD,
κάρτα PCI 1MB,
101 Keyboard
Mini tower



319.000

ΕΠΙΣΚΕΥΘΗΤΕ ΤΟ ΝΕΟ ΜΑΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΠΟΤΑΣΗ 13 & ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ

486 DX 4/100



486 DX 4/100,
RAM 4MB
FDD 1,44
Κάρτα SVGA,
I/0 card,
Mini tower,
101 Keyboard

129.000

Αναβάθμιση 486 DX 80 μόνο 38.000 δρχ.

486 DX 2/80



486 DX 2/80,
RAM 4MB
FDD 1,44
Κάρτα SVGA,
I/0 card,
Mini tower,
101 Keyboard

109.000

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΜΕ ΚΑΤΑΝΑΛΩΤΙΚΑ ΔΑΝΕΙΑ 36 ΜΗΝΩΝ

Στις τιμές δεν περιλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%

24 ΩΡΕΣ ΑΨΟΓΟ SERVICE
ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΙΟΥΛΙΑΝΟΥ 48Α ΤΗΛ. 88.35.510 FAX : 88.38.456
ΜΠΟΤΑΣΗ 13 & ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ ΤΗΛ. 33.04.500 - 504 FAX : 33.04.505

Η στήλη αυτή αποτελεί μια ανοικτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες του PC Master. Είμαστε ανοικτοί σε προτάσεις και απορίες, παράπονα και παρατηρήσεις. Και μην ξεχνάτε: Απαντάμε σε ΟΛΑ σας τα γράμματα, εύκολα ή δύσκολα, φιλικά ή εχθρικά, έξυπνα ή κοινότοπα. Μην το σκέφτεστε. Γράψτε μας.



COMPULINK & INTERNET

Αγαπητό PC Master,
Σας γράφω γιατί είμαι ένας χρήστης από την επαρχία και έχω τις εξής απορίες σχετικά με τη σύνδεση στην CompuLink και το Internet.

Διάβασα σε ένα παλιότερο άρθρο του περιοδικού σας ότι για να συνδεθώ στην Compulink και το Internet χρειάζομαι, εκτός από τον υπολογιστή μου, ένα modem και φυσικά τηλεφωνική γραμμή. Οι απορίες μου όμως είναι οι εξής: Οπως ανέφερα και παραπάνω μένω στην επαρχία και συγκεκριμένα στη νότια Κρήτη.

Αν πάρω modem και συνδεθώ στην CompuLink, εκτός από τη συνδρομή σε αυτή θα χρεώνομαι και από τον ΟΤΕ και επειδή η κλήση θα είναι υπεραστική, η χρέωσή μου θα είναι προφανώς πολύ μεγάλη. Γι' αυτό θα ήθελα να ξέρω τι ακριβώς είναι το HellasPac και αν η σύνδεση στην CompuLink και το Internet μέσω αυτού είναι φθηνότερη. Ακόμα θα ήθελα να ξέρω αν υπάρχει άλλος τρόπος σύνδεσης στην CompuLink, που να μην απαιτεί τόσο υψηλό τηλεφωνικό κόστος.

Φιλικά,
Νίκος Στειακάκης

Φίλε μας Νίκο,
Οταν ξεκίνησε η λειτουργία του δικτύου της CompuLink εξυπηρετούνταν κυρίως οι κάτοικοι-χρήστες της Αττικής. Η επιτυχία του δικτύου δεν άργησε και σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα η CompuLink έγινε η πρώτη και μεγαλύτερη βάση στην Ελλάδα. Οι υπηρεσίες που προσφέρει είναι πρωτοποριακές, ενώ πρώτη αυτή άνοιξε παράθυρο στο Internet για το ευρύ κοινό. Η CompuLink, προσπαθώντας μέρα με την ημέρα να βελτιώνει σε πολύ υψηλό βαθμό τις υπηρεσίες της, δημιουργεί νέους επικοινωνιακούς κόμβους σε όλη την Ελλάδα και έρχεται ακόμα πιο κοντά σας. Ηδη, δεκατρείς τοπικοί κόμβοι έχουν ενταχθεί στο πανελλαδικό δίκτυο της CompuLink και σύντομα θα τεθούν σε λειτουργία. Ο Δαίδαλος του Ηρακλείου Κρήτης είναι ήδη σε λειτουργία και ίσως είναι αυτός που μπορεί να εξυπηρετήσει και εσένα φίλε Νίκο (δεν μας αναφέρεις σε ποιό νομό της Κρήτης βρίσκεται η κατοικία σου). Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το νέο κόμβο μπορείς να απευθυνθείς στα τηλέφωνα 341414-5 και 283998. Πιστεύουμε ότι αυτός ο κόμβος μπορεί να σε εξυπηρετήσει με το χαμηλότερο δυνατό τηλεφωνικό κόστος. Οσον αφορά στο HellasPac, μάλλον δεν θα σε εξυπηρετήσει αφού, προς το παρόν τουλάχιστον, δεν υποστηρίζει ταχύτητες μεγαλύτερες από 2.400 bps. Ας σημειωθεί ότι για τους graphic clients του Internet, τα 9.600 είναι το απόλυτο minimum.

TMOUSE.COM

Hello, Mr άγνωστε!
Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης του μοναδικού PC Master και οφείλω να δώσω τα συγχαρητήριά μου για τη δισκέτα κάθε μήνα. Πραγματικά είναι υπέροχα τα παιχνίδια, όπως το YOLKFOLK και το SOLAR WINDS. Πήρα το θάρρος να σας γράψω για να μου λύσετε κάποια προβλήματα.

1. Εχω έναν υπολογιστή 486DX/66 με drive 1.44, μνήμη 8MB και σκληρό 480MB.

Οταν, λοιπόν, φορτώνω το mouse με την εντολή T-Mouse.com για να τρέξω ένα παιχνίδι που χρειάζεται ποντίκι, ενώ δουλεύει κανονικά στα παιχνίδια όταν τρέχω τα Windows μου ζητάει setup. Κατάλαβα ότι κάθε φορά που φορτώνω το mouse (αυτό δεν χρειάζεται για να τρέξω τα Windows) "τρώγεται" κάποια

από τη μνήμη και χαλάνε τα Windows. Αντιμετωπίζεται αυτό και πώς;

2. Ενδιαφέρομαι να αγοράσω ένα CD-ROM διπλής ταχύτητας. Πόσο κοστίζει και αξίζει ένα τέτοιο CD-ROM;

3. Le Finalle: Μήπως θα μπορούσες να μου στείλεις το manual του Day of the Tentacle;

Υ.Γ. 1: Forget the others, forget the rest, PC Master is the BEST!!!!

Υ.Γ. 2: Τα λέμε και ελπίζω σε απάντηση.

Γιώργος,
The Crete-man

Φίλε Γιώργο,

Σε ευχαριστούμε για τις θετικές παρατηρήσεις σου σχετικά με το περιοδικό και τη δισκέτα. Η γνώμη σου μετράει ακόμη περισσότερο αφού είσαι νέος αναγνώστης και μας δίνει περισσότερη δύναμη για να συνεχίσουμε την προσπάθειά μας για άμεση και έγκυρη πληροφόρηση. Ας περάσουμε, όμως, στις ερωτήσεις σου.

1. Το πρόγραμμα "TMouse.com" που ενεργοποιεί το ποντίκι μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο από το περιβάλλον του DOS - αυτό ισχύει για όλους τους drivers των ποντικιών που έχουν επέκταση .sys και .com. Στα Windows, μέσα από την "Εγκατάσταση", θα πρέπει να βρεις τον κατάλληλο driver προκειμένου να ενεργοποιήσεις το ποντίκι. Εν ολίγοις, ο driver του mouse για DOS και ο driver του mouse για Windows είναι δύο εντελώς ξεχωριστά προγράμματα. Ωστόσο, αν έχεις εγκαταστήσει τον driver του mouse στα Windows και πιστεύεις ότι το "TMouse" είναι προβληματικό, δοκίμασε να χρησιμοποιήσεις το mouse.com ή mouse.sys της Microsoft (βρίσκονται στο directory \DOS ή \WINDOWS του υπολογιστή σου).

2. Η αγορά ενός CD-ROM drive σήμερα είναι απαραίτητη. Ας μην ξεχνάμε ότι τα περισσότερα προγράμματα-παιχνίδια κυκλοφορούν πλέον μόνο σε CDs, ενώ η μελλοντική αναβάθμιση ενός προσωπικού υπολογιστή σε multimedia προϋποθέτει στο βασικό εξοπλισμό κάποιο CD-ROM drive.

Λόγω της πληθώρας των οπτικών οδηγών που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά, θα πρέπει πρώτα απ' όλα να προσέξεις αν το drive που θα επιλέξεις είναι συμβατό με τα διάφορα πρότυπα που ισχύουν (PhotoCD, Multisession, VideoCD, CD-i). Κατά την άποψή μας, ένα drive διπλής ταχύτητας είναι αρκετά καλό, αλλά, αν διαθέτεις τα απαραίτητα χρήματα, μπορείς να αγοράσεις κάποιο τετραπλής ή εξαπλής ταχύτητας, το οποίο σίγουρα θα έχει μεγαλύτερη διάρκεια ζωής και δεν θα ξεπεραστεί στο άμεσο μέλλον. Η τιμή ενός drive διπλής ταχύτητας ξεκινάει από 19.000 δρχ. ενώ η τιμή ενός drive τετραπλής από 40.000 δρχ.

3. Αυτό δεν μπορούμε να το κάνουμε. Το περιοδικό μπορεί να σε βοηθήσει για οποιοδήποτε παιχνίδι, αλλά δεν μπορεί να δώσει για κανένα παιχνίδι ή πρόγραμμα το ανάλογο manual.

ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURE

Αγαπητό PC Master,
Σου γράφω για πρώτη φορά και διαβάζω το περιοδικό σας από το τεύχος 57.

Πρόκειται να αγοράσω έναν 486SLC/50MHz και θα ήθελα να κάνω τις εξής ερωτήσεις:

α. Πίσω από το εξώφυλλο του περιοδικού PC Gamers είναι διάφορα παιχνίδια φωτογραφημένα. Η ερώτηση είναι: Αυτά τα παιχνίδια υπάρχουν μόνο σε CD; Και το ίδιο για τα Armored Fist, Armada Wing Commander και Tactical Manager.

β. Θα μπορούσες κατά τη γνώμη σου να πεις τα πέντε καλύτερα adventure, strategy, action και arcade;

γ. Υπάρχουν πιο καλοί υπολογιστές από τον 486SLC/50MHz;

Συγγνώμη αν σε κούρασα.
Αντρέας Σταρόγιαννης

Φίλε Αντρέα,

Αυτό που ενδιαφέρει δεν είναι αν είσαι νέος αλλά αν είσαι ικανοποιημένος αναγνώστης. Κάτι τέτοιο αποτελεί για εμάς σημαντική πληροφορία, καθώς προσπαθούμε όλοι οι αναγνώστες του PC Master να είναι ικανοποιημένοι και σωστά πληροφορημένοι. Ας περάσουμε, όμως, στις ερωτήσεις σου.

α) Τα παιχνίδια που εμφανίζονται σε μία διαφήμιση συνήθως αναφέρουν σε τι format κυκλοφορούν. Επειδή δεν γνωρίζουμε για ποια ακριβώς διαφήμιση κάνεις λόγο, δεν μπορούμε να σου απαντήσουμε. Οσον αφορά στα παιχνίδια Wing Commander και Tactical Manager κυκλοφορούν αποκλειστικά σε CD.

β) Τα καλύτερα παιχνίδια των κατηγοριών που ζητάς βρίσκονται στις σελίδες του PC Master. Παρ' όλα αυτά, αναφέρουμε μερικά: Phantasmagoria, Space Quest 6, Prisoner of Ice, The Last Dynasty, Star Trek, Warriors και Chaos Control.

γ) Φυσικά και υπάρχουν. Ο υπολογιστής που πρόκειται να αγοράσεις είναι αρκετά καλός, αλλά σαφώς υπάρχουν καλύτεροι από τον δικό σου. Για παράδειγμα, ένας υπολογιστής εξοπλισμένος με επεξεργαστή Pentium δεν μπορεί να συγκριθεί με έναν 486.

ΤΗΛΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΥΝΕΧΕΙΑ...

Αγαπητό PC Master,
Είμαι αναγνώστης σου από το 21ο τεύχος και έχω



μείνει απόλυτα ικανοποιημένος από την ύλη σου. Αφορμή για τη σύνταξη της επιστολής αυτής είναι μερικές απορίες μου σχετικά με τις τηλεπικοινωνίες υπολογιστών:

α) Εχω ένα modem με ταχύτητα 2.400 bps και σκοπεύω να συνδεθώ με το Internet μέσω CompuLink. Ως γνωστόν, αυτή η τράπεζα δεν έχει κάποιο παρακλάδι εδώ στη Χαλκίδα. Ετσι, θα αναγκαστώ να χρησιμοποιήσω το HellasPack, θα πρέπει να κάνω κάποιες αλλαγές στις ρυθμίσεις του προγράμματος επικοινωνίας, όπως π.χ. το Init String, ή να αλλάξω το dialing string (ATX3DP) το οποίο χρησιμοποιώ, ώστε να επικοινωνώ μέσω του δικτύου αυτού αντί του κοινού δικτύου του ΟΤΕ που χρησιμοποιώ τώρα.

β) Θα έχω λιγότερα σκουπίδια κατά τη διάρκεια των συνδέσεων από ό,τι τώρα αν επικοινωνώ μέσω HellasPac;

γ) Θα ήθελα να μου δώσετε τη διεύθυνση των συντακτών του περιοδικού στο Internet, ώστε (αν και εκείνοι θέλουν) να επικοινωνώ μαζί τους μέσω e-mail και να καταθέτω τις απόψεις μου σχετικά με τα διάφορα άρθρα τους.

Φιλικά,

Θοδωρής Τσιούπρος

Φίλε Θοδωρή,

Θα φροντίσουμε να παραμείνεις ικανοποιημένος από την ύλη του περιοδικού μας. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

α) Το HellasPac είναι υπηρεσία που προσφέρει ο ΟΤΕ. Οσον αφορά στις τεχνικές λεπτομέρειες που ζητάς για την εν λόγω υπηρεσία, θα πρέπει να απευθυνθείς στον ΟΤΕ της περιοχής σου, στο τμήμα που είναι υπεύθυνο για τους συνδρομητές μέσω HellasPac. Ωστόσο, από ό,τι είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε, η CompuLink σύντομα θα αποκτήσει κόμβο και στη Χαλκίδα.

β) Το πρόβλημα με τα "σκουπίδια" στις επικοινωνίες είναι κάτι που σχεδόν πάντα θα υπάρχει. Οταν, όμως, όλο το τηλεφωνικό δίκτυο αντικατασταθεί με τα νέα ψηφιακά τηλέφωνα και αλλάξει η ποιότητα των καλωδίων που χρησιμοποιεί ο οργανισμός, τότε και μόνο τότε θα εξαφανιστούν -ή τουλάχιστον θα περιοριστούν στο ελάχιστο- τα παράσιτα.

γ) Η πρότασή σου μας έχει ήδη απασχολήσει και κατά ένα μέρος έχει υλοποιηθεί αφού ορισμένοι συντάκτες κάτω από το όνομά τους που προηγείται των άρθρων τους αναφέρουν και την ηλεκτρονική διεύθυνσή τους.

Επειδή όμως μας το ζήτησες, σου δίνουμε τη διεύθυνση στο Internet του αρχισυντάκτη master@compulink.gr και του βοηθού αρχισυντάκτη mikel@compulink.gr.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό PC Master,
Γράφω με αφορμή μια πρόταση που έχω να κάνω στο περιοδικό. Κάθε χρόνο να διοργανώνετε ένα διαγωνισμό με ερωτήσεις -και κλήρωση- και αυτός που θα κερδίσει να γίνει εξωτερικός συντάκτης του περιοδικού. Δηλαδή, να έχει μια σελίδα στο περιοδικό και να γράφει διάφορα θέματα ή ακόμα και να επικοινωνεί με αναγνώστες και να απαντάει και σε ερωτήματα. Οταν θα περάσει ένας χρόνος ξανά ερωτήσεις -κλήρωση κ.ο.κ. Και ποιος δεν θα το ήθελε.

Σκεφτείτε το λιγάκι...

Υ.Γ. 1: Οργανωθείτε.

Υ.Γ. 2: Είμαστε στα μέσα του '95.

Υ.Γ. 3: Εεεε..., το '96 έρχεται, άντε!

Black Rose

Φίλε Black Rose,

Μας ευχαριστεί το γεγονός ότι οι αναγνώστες μας έχουν ανησυχίες και με τις προσπάθειές τους επιχειρούν να συμβάλουν στη βελτίωση του περιοδικού, το οποίο πράγματι νιώθουν δικό τους.

Οφείλω να ομολογήσω ότι η πρότασή σου, φίλε μου, είναι αρκετά έξυπνη και ενδιαφέρουσα. Σου υποσχόμαστε ότι θα τη μελετήσουμε, θα εξετάσουμε όλες τις τυχόν δυσκολίες και αν, τελικά, την κρίνουμε ωφέλιμη για τους αναγνώστες μας, θα την πραγματοποιήσουμε αμέσως.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

DOOM ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι αναγνώστης σου από τότε που βγήκε το PC Games και από τότε σε παίρνω κάθε μήνα. Εχω έναν PC (τι άλλο) 486DX2/50, 4MB RAM, 80MB HD (χωρίς CD-ROM) και θα ήθελα να μου λύσεις μερικές απορίες:

1. Υπάρχει δυνατότητα να στείλω ένα σενάριο σε κάποια ξένη εταιρία με το οποίο να φτιάξει ένα παιχνίδι (εάν το θέλει); Αν ναι, πού μπορώ να βρω τη διεύθυνση, π.χ., της LucasArts;

2. Είμαι και εγώ ένας από αυτούς που έχουν το Doom. Στον υπολογιστή μου, αν και αρκετά δυνατός, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σταματάει και φορτώνει.

Προσπάθησα να το φτιάξω βγάζοντας τα εφέ και τη μουσική αλλά τίποτα. Τι να κάνω;

3. Βρίσκομαι στο δίλημμα CD-ROM, σκληρό δίσκο ή μνήμη (τρίλημμα, μάλλον). Τι προτείνεις;

4. Θέλω να αγοράσω ηχεία για το PC μου με 20.000 δρχ. Τι ηχεία μπορώ να πάρω; Επειδή τα θέλω και για να ακούω CD, θέλω να ακούγεται δυνατά η μουσική, κάτι το οποίο δεν γίνεται με τα τωρινά μου ηχεία.

Κίμων Ζελιώτης
The RAVAGER
(Καμία σχέση με το Dark Sun, μην το μπερδέψετε.)

Φίλε Κίμωνα,

Ας περάσουμε αμέσως στις ερωτήσεις σου.

1) Φυσικά και υπάρχει. Αν πράγματι σε ενδιαφέρει κάτι τέτοιο, θα πρέπει να γράψεις ένα άψογα δομημένο σενάριο, να κατοχυρώσεις τα πνευματικά δικαιώματα του σεναρίου στην Εθνική Βιβλιοθήκη Αθηνών (τμήμα πνευματικών δικαιωμάτων) και στη συνέχεια να το αποστείλεις στην εταιρία που σε ενδιαφέρει.

Λάβε ως δεδομένο ότι το αντίγραφο που θα αποστείλεις στην εταιρία θα πρέπει να είναι γραμμένο στα αγγλικά, συμπεριλαμβανομένων όλων των προσωπικών σου στοιχείων.

Τέλος, η διεύθυνση της LucasArts είναι:

LucasArts Company Store
P.O. Box 6457
Salinas, CA 93912
USA

2) Το πρόβλημα που περιγράφεις, μας οδηγεί αμέσως στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για παιχνίδι υψηλών απαιτήσεων. Αν έχει γίνει σωστή διαχείριση της μνήμης που διαθέτει το μηχάνημά σου και προσθέσεις περισσό-

τερη στον υπολογιστή σου, το πρόβλημα αυτό ίσως λυθεί. Διαφορετικά, χρησιμοποιώντας το Memmaker, φρόντισε να διαχειριστείς σωστά τα 4MB μνήμης.

3) Σήμερα και τα τρία έχουν γίνει απαραίτητα. Η μνήμη πάντοτε είναι χρήσιμη, ο χώρος αποθήκευσης ακόμη πιο χρήσιμος και ένα CD-ROM drive απαραίτητο, αφού τα περισσότερα παιχνίδια κυκλοφορούν μόνο σε CD. Κατά τη δική μας άποψη, προηγείται η ο σκληρός δίσκος, έπεται η αγορά ενός CD-ROM drive και ακολουθεί η μνήμη. Προσοχή, όμως, στις απαιτήσεις των προγραμμάτων. Πολλά παιχνίδια σήμερα χρειάζονται 8MB RAM!

4) Γράφοντας "δυνατά" μας οδηγείς στη λύση εκείνη που υπαγορεύει τη σύνδεση του υπολογιστή σου με τον ενισχυτή ενός στερεοφωνικού συγκροτήματος. Αν πάλι θέλεις αποκλειστικά και μόνο ηχεία, θα πρέπει αυτά να είναι εξοπλισμένα με δικό τους μικροενισχυτή. Στην τιμή που αναφέρεις υπάρχουν αρκετά και καλά ηχεία. Καλό θα ήταν να ρίξεις μια ματιά στα καταστήματα - θα βοηθηθείς πολύ στην επιλογή σου.

ΟΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΙ ΤΙΤΛΟΙ

Αγαπητό PC Master,
Πρώτα απ' όλα συγχαρητήρια για το περιοδικό σας που καλύπτει όλες τις πτυχές των προσωπικών υπολογιστών και όχι μόνο. Είμαι καινούριος χρήστης ενός 486DX4-100MHz και επειδή δεν ξέρω και πάρα πολλά για αυτούς και το software που κυκλοφορεί, θα ήθελα να με κατατοπίσετε σε ορισμένα θέματα.

1) Μπορείτε να μου πείτε ποιοι είναι οι δέκα καλύτεροι τίτλοι για RPG, adventure, στρατηγικής, soccer, action games, arcade, platform, flight simulator κ.λπ. (ό,τι άλλο νομίζετε εσείς) που κυκλοφορούν και που θα μείνουν σε αυτή τη θέση για αρκετό καιρό ακόμα; Παράλληλα, θα προτιμούσα να μην είναι πάρα πολύ δύσκολα, γιατί είμαι σχετικά αρχάριος με αυτά. Παρακαλώ, δώστε περισσότερη έμφαση στα παιχνίδια στρατηγικής, γιατί με ενδιαφέρουν πολύ.

2) Επιπλέον, θα ήθελα να αναφέρετε τα πέντε καλύτερα προγράμματα που κυκλοφορούν σχετικά με τη ζωγραφική, το animation, τη διαχείριση αρχείων (γενικά και ό,τι άλλο νομίζετε εσείς).

Συγγνώμη για την πληθώρα των ερωτήσεών μου, αλλά θεωρώ ότι δεν θα ικανοποιήσουν μόνο τα δικά μου ερωτήματα αλλά και πολλών άλλων αναγνωστών σας.

Ευχαριστώ πολύ
Παναγιώτης Λιντσάνος

Φίλε Παναγιώτη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

1) Η ερώτησή σου συνεπάγεται απάντηση με αναφορά σε οκτώ κατηγορίες και τουλάχιστον δέκα παιχνίδια για καθεμία από αυτές, κάτι το οποίο μεταφράζεται σε ογδόντα παιχνίδια. Οπως καταλαβαίνεις αυτό είναι αδύνατον να γίνει λόγω χώρου. Τα καλύτερα παιχνίδια που ζητάς μπορείς να τα βρεις στις σελίδες του περιοδικού μας. Εμείς, πάντως, θα αναφέρουμε μερικά από αυτά: Alone in the Dark, Phantasmagoria, Star Trek, Warriors, Chaos Control, NBA Live 95, Full Throttle και Flight Unlimited.

2) Αρχίζουμε με τα PhotoStyler, PhotoShop και PhotoPaint, συνεχίζουμε με Autodesk Animator, όσον αφορά στο animation, και τελειώνουμε, σχετικά με τη διαχείριση αρχείων, με τις συλλογές Norton και PC Tools.

COLONIZATION

Πολυαγαπημένο PC Master,

Αφήνοντας τις κοινότοπες πολυλογίες όπως "είσαι πολύ καλό", "μπράβο, συνέχισε έτσι" κ.ά., περνώ κατευθείαν στο "ψητό" που μου καίει τη γλώσσα εδώ και αρκετό καιρό:

1) Πριν από λίγο καιρό βρήκα έναν Hex Editor. Στο τεύχος No 59 του μήνα Φεβρουαρίου 1995 δημοσιεύσατε ένα κολπάκι για το Colonization όπου αλλάζεις τα bytes 0008E8, 0008E9 και 0008EA με FF αντίστοιχα. Το κόλπο δεν πιάνει. Τι μπορώ να κάνω για το θέμα των χρημάτων με αυτό το κόλπο;

2) Προτείνετέ μου ένα καλό και γρήγορο modem.

3) Σε παρακαλώ, πες μου τα καλύτερα δέκα adventure.

Υ.Γ. 1: Bye.

Υ.Γ. 2: Please, help me!!!

Υ.Γ. 3: Μα καλά, ποιος σας ζήτησε να δημοσιεύετε λύσεις RPGs και όχι adventures;

Υ.Γ. 4: Μα για όνομα!

Φιλικά,

Βασαρδάνης Σπύρος

Φίλε Σπύρο,

Ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

1) Τα tips που δημοσιεύονται δοκιμάζονται πρώτα πάνω στα αυθεντικά παιχνίδια. Δεν γνωρίζω γιατί στο δικό σου πρόγραμμα το εν λόγω tip δεν λειτούργησε. Για το δεύτερο σκέλος της ερώτησής σου έχουμε ενημερώσει το συντάκτη της στήλης Hints & Tips.

2) Καλό modem θεωρείται ένα 14.400 και, αν αντέχει η τσέπη σου, ακόμα καλύτερο είναι ένα 28.800.

3) Phantasmagoria, Space Quest 6, Legend of Kyrandia, Star Trek, Prisoner of Ice, Daedalus, Full Throttle, Orion Conspiracy, Guilty και Alone in Dark. Βέβαια, αυτή είναι η προσωπική μας άποψη. Κάθε χρήστης επιλέγει τα adventure που τον διασκεδάζουν περισσότερο.

1200 Η 386DX;

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και σκοπός του γράμματος είναι όχι μόνο να πληροφορηθώ και να καλύψω μερικές απορίες μου, αλλά και να σας βοηθήσω και να σας ενθαρρύνω για τη μεγάλη προσπάθεια που καταβάλλετε. Καταρχήν, θα ήθελα να κάνω μερικές παρατηρήσεις για το περιοδικό. Πιστεύω πως για να συμπληρωθεί η ύλη του PC Master θα πρέπει να προσθέσετε μερικά συγκριτικά τεστ σε οθόνες, κάρτες

γραφικών, CD-ROMs, κάρτες ήχου ή ακόμα και σε ολόκληρα υπολογιστικά συστήματα. Αλήθεια, έχετε σκεφτεί να αυξήσετε τον αριθμό των δισκετών σε δύο ή και τρεις; Θα ήταν καλή κίνηση.

Είμαι κάτοχος ενός 386DX/40MHz, 4MB RAM, 107MB HDD, 2 drive, S-VGA 1MB και μίας έγχρωμης οθόνης.

1) Τι είναι μαθηματικός συνεπεξεργαστής; Αυξάνει την ταχύτητα του ηλεκτρονικού υπολογιστή;

Αμα τον τοποθετήσω, θα υπάρχει διαφορά όταν θα τρέχω προγράμματα όπως Windows 3.1, Norton 4.0 ή ακόμα και παιχνίδια; Πόσο κοστίζει και, τέλος, ποια είναι η γνώμη σου, είναι καλή αγορά;

2) Τι είναι το AGA Chip της A1200; Είναι καλύτερο από SVGA 1MB; Μπορείς να μου γράψεις τις αναλύσεις και τα χρώματα που απεικονίζονται σε αυτές;

3) Πιστεύεις πως μια A1200 είναι καλύτερη από το σύστημά μου;

4) Ας περάσουμε στα πρακτικά θέματα. Εχω το συμπιεστικό πρόγραμμα ARJ και Zip. Ποιο είναι καλύτερο; Θέλω να μου γράψεις τις εντολές συμπίεσης και αποσυμπίεσης για το καθένα.

5) Παρόλο που έχω 4MB RAM, έχω ένα παιχνίδι, το JAMMIT, που ενώ χρειάζεται 1.5XMS χωρίς ήχο και 470KB RAM πάλι χωρίς ήχο, το παιχνίδι όχι μόνο δεν παίρνει Joystick (pacman) για να παίξω, αλλά με βγάζει κατευθείαν στο DOS ή κολλάει την ώρα που παίζω. Τι λες να φταίει;

Ευχαριστώ προκαταβολικά και πάλι συγχαρητήρια.

Ηλίας

Φίλε Ηλία,

Καταρχήν, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και σου υποσχόμαστε ότι θα συνεχίσουμε με τους ίδιους ρυθμούς, ώστε το περιοδικό μας να είναι πάντα ποιοτικό και να βρίσκεται πρώτο στις προτιμήσεις του αναγνωστικού μας κοινού.

Η πρότασή σου για τα συγκριτικά τεστ είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Ηδη, την ώρα που θα διαβάζεις αυτές τις σειρές, ο "μέγας" αρχισυντάκτης θα έχει βγάλει το πόρισμα για την πρότασή σου. Πάντως, όπως πιστεύω, σύντομα θα δεις φως... Οσον αφορά στις δύο και τρεις δισκέτες, ούτε που να το σκέπτεσαι. Αν φτάσουμε στο σημείο να συνοδεύουν κάθε περιοδικό τόσες δισκέτες, πότε για ποιόν λόγο να μη θέσουμε στην κυκλοφορία κάποιο CD. Βέβαια, και στις δύο περιπτώσεις, το κόστος του περιοδικού ανεβαίνει, με αποτέλεσμα την άνοδο και της τιμής του, κάτι που πιστεύω ότι οι περισσότεροι αναγνώστες δεν θα επιθυμούσαν.

Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις σου.

1) Ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής είναι ένα chip που αναλαμβάνει να αποδεσμεύσει τον

επεξεργαστή από όλες τις μαθηματικές διαδικασίες. Ετσι, ο επεξεργαστής ελευθερώνεται με αποτέλεσμα την αύξηση κατά πολύ της ταχύτητας του υπολογιστή. Σήμερα, τα περισσότερα προγράμματα -ιδιαίτερα εκείνα που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή 3D γραφικών- απαιτούν μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Οσον αφορά στα προγράμματα για τα οποία μας γράφεις, ο συνεπεξεργαστής μπορεί να αυξήσει αισθητά την ταχύτητά τους.

Τέλος, δεν γνωρίζω ακριβώς σε ποια τιμή φτάνει ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής που απευθύνεται στον υπολογιστή σου, αλλά σίγουρα αποτελεί μία καλή αγορά από τη στιγμή που έχεις φροντίσει για τον εξοπλισμό του υπολογιστή σου με όλα τα βασικά περιφερειακά.

2-3) Ρωτάς τους συντάκτες του PC Master για Amiga; Μόνον αντικειμενικές απαντήσεις δεν πρόκειται να ακούσεις από τη στήλη αυτή!

Τέλος πάντων, θα σου λύσουμε και αυτή την απορία. Το AGA chip, λοιπόν, μπορεί να απεικονίσει ανάλυση 1280x512 pixels σε PAL και 1024x1024 σε Super 72, με 262.164 χρώματα από μια παλέτα 16 εκατ. χρωμάτων. Σημειωτέον ότι στην ανάλυση Super 72 χρειάζεται ειδικό monitor.

4) Για να συμπιέσεις κάτι με το Pkzip, θα πρέπει να γράψεις: Pkzip xxxxx.zip *.* (όπου xxxxx το όνομα που θέλεις να έχει το συμπιεσμένο αρχείο και όπου *.* τα αρχεία που θέλεις να συμπιέσεις). Για να τα αποσυμπιέσεις δίνεις PKUnZip xxxxx.zip και αυτό ήταν. Με το Arj για να συμπιέσεις: Arj -a xxxxx.Arj *.* και για να αποσυμπιέσεις: Arj -e xxxxx.Arj. Αν γράψεις απλώς το όνομά τους και πατήσεις Enter, και τα δύο προγράμματα σου παρουσιάζουν αναλυτικό Help.

5) Δεν έχω πολυκαταλάβει την ερώτησή σου. Μπερδεύεις τη μνήμη με το Joystick και, αλήθεια, δεν μπορώ να σε βοηθήσω. Συμβουλέψου το κατάστημα από όπου αγόρασες το παιχνίδι.

DEFENDER OF THE CROWN

Αγαπητό PC Master,
Θα είμαι όσο πιο σύντομος μπορώ. Πριν από πολύ καιρό, είχα διαβάσει για μια έκδοση του Defender of the Crown για CD-ROM, στην οποία τα πάντα (εικόνες, ήχοι) ήταν σε ψηφιοποιημένη μορφή. Τότε αυτό το πράγμα δεν με ενδιέφερε καθόλου, καθώς εγώ είχα έναν 286 με 1MB RAM (πριν μερικά χρόνια) και νομίζω ότι καν δεν είχα κάρτα ήχου (νομίζω πάντως ότι εκείνη την εποχή κυκλοφορούσε η Adlib). Τέλος πάντων, τώρα έχω έναν αρκετά καλύτερο υπολογιστή, αλλά το παιχνίδι είναι τόσο παλιό που μου φαίνεται ότι εγώ είμαι ο μόνος, από όσους έχω γνωρίσει, που γνωρίζει για την ύπαρξή του.

Επειδή είμαι σχεδόν σίγουρος ότι είχα διαβάσει για την κυκλοφορία του στο PC Master, θέλω να μου πείτε αν υπάρχει κάποιος τρόπος να το αποκτήσω.

Φιλικά,
Μαρίνος Μεϊμάρης
Κρήτη

❑ Φίλε Μαρίνε,
Το Defender of the Crown είναι ένα πάρα πολύ παλιό παιχνίδι το οποίο, από όσο γνωρίζω, κυκλοφορούσε σε δισκέτες. Την ύπαρξη της CD-ROM έκδοσης την ακούω για πρώτη φορά από εσένα. Το καλύτερο που έχεις να κάνεις είναι να επικοινωνήσεις με κάποια καταστήματα εμπορίας CD-ROM, από όπου θα πληροφορηθείς για την ύπαρξη ή όχι του παιχνιδιού.

KHz;

Αγαπητό PC Master,
Είσαι το καλύτερο περιοδικό αποδεδειγμένα, αν και σε αγοράζω μόλις 3 μήνες.

Σου γράφω επειδή έχω μερικές απορίες.

1) Πώς χρησιμοποιείς το modem; Παίρνεις απλά το νούμερο και συνδέεσαι;

2) Το monitor μου (TVM-3A) στα πόσα KHz είναι;

3) Ο παλιός μου Schneider Euro PC έχει ένα χαλασμένο drive. Μπορώ να το αλλάξω ή να του βάλω εξωτερικό;

4) Γιατί τέτοια υποτίμηση για τον 386/DX 40;

5 - 10). Ερωτήσεις που αφορούν σε παιχνίδια περιπέτειας.

Φιλικά,
Μάριος
Καβάλα

❑ Φίλε Μάριε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Περνάμε αμέσως στις ερωτήσεις σου.

1. Μέσα από ένα ειδικό πρόγραμμα που συνοδεύει το modem μπορείς να πάρεις κάποιο τηλέφωνο και απλώς να συνδεθείς με ένα άλλο modem.

2. Δεν μπορούμε να γνωρίζουμε τόσες λεπτομέρειες για κάθε monitor. Ρίξε μια ματιά στις σελίδες του manual που συνοδεύει το monitor σου. Εκεί θα αναφέρεται σίγουρα.

3. Μπορείς να αλλάξεις το χαλασμένο τοποθετώντας εσωτερικά ένα καινούριο.

4. Ο λόγος είναι ότι σήμερα οι ανάγκες της εποχής είναι τόσο αυξημένες που για να ισχυριστεί κάποιος ότι κάνει άνετα τη δουλειά του χρειάζεται τουλάχιστον έναν 486. Για να σε ανακουφίσω όμως, σε πληροφορώ ότι ο αρχισυντάκτης συνεχίζει να είναι προσκολλημένος στον 386/40 που έχει στο σπίτι του και αρνείται πεισματικά να τον αναβαθμίσει...

5-10. Οι ερωτήσεις σου δόθηκαν στον υπεύθυνο της στήλης "Adventure S.O.S."

IBM PS1

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου, γιατί σε αγοράζω από το τεύχος 51. Από τότε σε παίρνω ανελλιπώς και είμαι ενθουσιασμένος με την ύλη σου. Εχω έναν IBM PS1 με επεξεργαστή 286 και 2MB RAM. Ο δίσκος μου είναι 40 MB, αλλά με το doublespace έγινε 68 MB.

1) Πόσο κοστίζει περίπου ένας μονόχρωμος εκτυπωτής που υποστηρίζει τα ελληνικά της IBM; Μπορείς να μου προτείνεις κάποιον (όχι πολύ ακριβό);

2) Τι νομίζεις ότι θα ήταν καλύτερο, να αναβαθμίσω τον υπολογιστή σε 386 ή να πάρω καινούριο δίσκο;

3) Ξέρεις, μήπως, πόσο έχει μια motherboard 386/40 για IBM;

4) Αν συνδεθώ με την CompuLink και το Internet, πόσο θα στοιχίζει μία σύνδεση στον ΟΤΕ; (Είμαι στην επαρχία, βλέπεις!).

5) Εχω το Sensible Soccer που θέλει 586KB της βασικής. Εγώ έχω μόνο 578 ελεύθερα. Μπορείς να μου

προτείνεις μία λύση;

6) Εχω στείλει και μια δισκέτα που είχε τα αρχεία το CGO Μαρτίου για αλλαγή. Ελπίζω να μου την αλλάξετε.

Please, δώσε μου μία απάντηση. Ευχαριστώ προκαταβολικά.

Φιλικά,

Ανδρέας Γαβράνης

Φίλε Ανδρέα,

Γράμματα όπως το δικό σου μας δίνουν ελπίδα και περισσότερη δύναμη. Εντείνουν τις προσπάθειές μας για ένα ακόμη καλύτερο το περιοδικό. Ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου.

1) Οι μονόχρωμοι εκτυπωτές ξεκινούν από 45.000 δρχ. Η τιμή τους διαμορφώνεται ανάλογα με τα pins και την ταχύτητά τους. Ετσι, πιο φθηνοί είναι οι 9pin και ακολουθούν οι 24pin.

2) Οι ανάγκες τις εποχής απαιτούν και τα δύο. Αν πάλι δεν μπορείς, καλύτερα αναβάθμισε τον υπολογιστή σου.

3) Λιγότερο από περίπου 50.000 δρχ. Δεν ξέρω, όμως, αν ο υπολογιστής σου μπορεί να αναβαθμιστεί εύκολα.

4) Ηδη, στο Βόλο λειτουργεί κόμβος της CompuLink. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να απευθυνθείς στα τηλέφωνα 23923 και 094-527134.

5) Θα πρέπει να αφαιρέσεις τα άχρηστα προγράμματα που φορτώνονται στο autoexec.bat ή στο config.sys. Δυστυχώς, εφόσον δεν γνωρίζουμε τι περιέχεται σε αυτά τα αρχεία σου, δεν ξέρουμε τι θα μπορούσες να αφαιρέσεις...

ΓΕΝΙΚΩΣ...

Αγαπητό PC Master,

Αν και είμαι αναγνώστης σου εδώ και 6 μήνες, εσύ και το "αδελφό" CGO με καλύπτετε με την πλούσια ύλη σας. Διαθέτω έναν 486 DX2/66 με 4 MB RAM, CL5428 1 MB VL SVGA και ένα Mitsumi CD-ROM διπλής ταχύτητας. Καθώς είμαι νεοφερμένος στο χώρο της Πληροφορικής, έχω πολλές απορίες:

α) Σκέφτομαι την αγορά ενός inkjet εκτυπωτή. Ο Epson stylus color αποτελεί καλή επιλογή και πόσο κοστίζει; Ποιον μου συνιστάτε; Οι laser εκτυπωτές όντως εκπέμπουν σημαντική ποσότητα όζοντος;

β) Θέλω να αναβαθμίσω τη RAM και πιο πιθανή είναι η μεταπήδηση από τα 4 MB στα 8 MB. Αξίζει; Πόσο θα στοιχίσει; Ποιες είναι οι διαφορές ανάμεσα στα SIMMs των 72 pins και των 30 pins; Ποιο είδος μου προτείνεις και ποια είναι πιο γρήγορα;

γ) Ποια είναι η λειτουργία των παραμέτρων του EMM386, RAM, NOEMS και χ (χ η RAM σαν EMS); Είναι απαραίτητος; Ποιος ο ρόλος των FCBS, των stacks και του Setver;

δ) Ενας 486/66 με PCI Bus αναβαθμίζεται πλήρως σε Pentium με το P24T;

ε) Ποιες είναι οι διαφορές των RISC και CISC(;) επεξεργαστών;

στ) Εχω κάρτα ήχου

Sound Commander FX της Mediasonic (16 bits). Μπορεί να αναβαθμιστεί πλήρως σε stereo με το Yamaha YM FM synthesizer chip; Πού μπορώ να το βρω; Ποια είναι η αντιπροσωπία της Mediasonic στην Ελλάδα; (διεύθυνση και τηλέφωνο)

ζ) Εχω το Myst και το Day of the tentacle. Το Myst έχει εκπληκτικό stereo ήχο, ενώ το Day of the tentacle έχει μονοφωνικό ήχο. Γιατί συμβαίνει αυτό; Αφότου εγκατέστησα τα WFWG, το Myst κολλάει και γυρίζω χωρίς καμιά προειδοποίηση στο DOS prompt. Αν και έχω ξανακάνει install, αντιμετωπίζω το ίδιο πρόβλημα. Παρόμοια και με τα Windows 3.1! Σε κάποια μέρη σταματούσε ο ήχος και κολλούσε το σύστημα. Πού οφείλονται τα crashes;

η) Ποιο είναι το καλύτερο joystick για flight simulators; Το WCIII είναι καλό; (Είμαι εντελώς άπειρος...)

Τα συγχαρητήριά μου για το review του WCIII. Απίθανο, τουλάχιστον όσον αφορά στη φωτογραφία υλικού. Σας συγχαίρω επίσης για τη στήλη Multimedia και τα άρθρα σχετικά με το Internet.

Χίλια συγγνώμη για το μέγεθος του γράμματος. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Ενας αναγνώστης από τη Ρόδο,

Γιάννης Πάλπου

❑ Αγαπητέ Γιάννη,

α) Ναι. Ο Epson είναι αρκετά καλός εκτυπωτής, η τιμή του οποίου κυμαίνεται περίπου στις 200.000 δρχ. Είναι ένας από τους καλύτερους εκτυπωτές προσωπικής χρήσης. Πράγματι, οι laser (και μόνο οι laser) εκπέμπουν όζον, ωστόσο κάποια κατάλληλα φίλτρα μειώνουν την εκπομπή σε ακίνδυνα επίπεδα.

β) Φυσικά και αξίζει! Υπολόγισε ότι θα σου κοστίσει 10.000 - 12.000 δρχ. το 1 MB. Τα SIMMs των 72 pins έχουν διευρυμένο data bus, ενώ επιτρέπουν μεγαλύτερες ποσότητες μνήμης ανά SIMM.

γ) Οι σημαντικότερες είναι RAM, όταν θέλουμε να έχουμε μνήμη upper και expanded, και NOEMS όταν θέλουμε upper και XMS (extended). Με την FCBS ελέγχουμε το μέγιστο αριθμό των ταυτόχρονα ανοικτών FCBs (πρόκειται για δείκτες σε διευθύνσεις των ανοιχτών αρχείων του δίσκου). Με τη Stacks κάνουμε δυναμική κατανομή της μνήμης στοίβας. Ετσι, διάφορα interrupts μπορούν να καλούν το ένα το άλλο χωρίς να καταρρέει το σύστημα. Τέλος, με τη Setver μπορούμε να τρέξουμε προγράμματα τα οποία απαιτούν προγενέστερη έκδοση του DOS από την 6.00.

δ) Η δυνατότητα υποδοχής του P24T δεν εξαρτάται από το Bus, αλλά από τη συγκεκριμένη δυνατότητα της motherboard. Ολα τα συστήματα 486 που δέχονται το P24T (Pentium overdrive) αποκτούν τα περισσότερα από τα χαρακτηριστικά του Pentium - όχι όμως όλα.

ε) Οι RISC (Reduced Instruction Set Computer) επεξεργαστές διαθέτουν μειωμένο set εντολών, οι οποίες εκτελούνται συνήθως σε μόνο έναν κύκλο ρολογιού, ενώ οι CISC (Complex Instruction Set Computer) επεξεργαστές έχουν μεγάλη ποικιλία εντολών, οι οποίες διευκολύνουν μεν τον προγραμματισμό, ωστόσο η εκτέλεσή τους απαιτεί περισσότερο χρόνο.

στ) Δεν καταλαβαίνω τι εννοείς λέγοντας "αναβάθμιση" στην περίπτωση της κάρτας ήχου - και ιδιαίτερα της συγκεκριμένης. Πάντως, αν θέλεις μπορείς να ρωτήσεις την εταιρία "Microhellas", τηλ.: 5230742.

ζ) Ο ήχος κάθε παιχνιδιού εξαρτάται από το ίδιο το παιχνίδι και όχι από την κάρτα ήχου ή τα Windows. Βέβαια, όταν έχεις κάρτα ήχου 16 bits, ακούς πολύ καλύτερο ήχο σε σχέση με την κάρτα των 8 bits - αν όμως το συγκεκριμένο παιχνίδι υποστηρίζει ήχο τέτοιας ποιότητας. Αν, για παράδειγμα, το παιχνίδι υποστηρίζει ήχο SoundBlaster, τότε είτε έχεις την απλή SoundBlaster είτε τη SoundBlaster 16, θα ακούσεις περίπου την ίδια ποιότητα ήχου. Σε ό,τι αφορά τα κολλήματα στα Windows, δύο εκδοχές μπορώ να σκεφτώ: είτε υπάρχει κάποιο conflict στον driver της κάρτας ήχου είτε έχεις δώσει λάθος τη διεύθυνση μνήμης, το IRQ ή το DMA channel.

η) Το Wing Commander III είναι πολύ καλό παιχνίδι και, το κυριότερο, σε πολύ καλή τιμή! Τέλος, φίλε Γιάννη, θα διαπίστωσες και συ ότι λείπει μία ερώτησή σου, μια και δεν μπορέσαμε να καταλάβουμε τι ακριβώς εννοείς (please, την επόμενη φορά να μας γράψεις πιο καθαρά, έτσι;).

Χαιρετίσματα στην πανέμορφη Ρόδο!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο φίλος μας Καλογεράκης Δημήτρης από την Κρήτη, μας ρωτά εάν με τον υπολογιστή που διαθέτει μπορεί να ξεκινήσει την κατασκευή ενός παιχνιδιού και αν μπορούμε σε κάποιο μελλοντικό τεύχος μας να γράψουμε ένα άρθρο με θέμα την κατασκευή παιχνιδιών στο PC.

Φίλε Δημήτρη, βέβαια και μπορείς με τον υπολογιστή σου να αρχίσεις την κατασκευή ενός παιχνιδιού. Για να μπορεί κάποιος να κατασκευάσει ένα παιχνίδι θα πρέπει να έχει πολύ καλές γνώσεις προγραμματισμού και, βέβαια, να γνωρίζει καλά μία γλώσσα προγραμματισμού (Pascal, C, Basic κ.λπ.).

Ο φίλος μας Ανδριώτης Αποστόλης από την Κρήτη είναι αρχάριος και μας στέλνει ένα γράμμα με σχετικά λίγες ερωτήσεις. Ας τις δούμε.

α) Σαφώς και επηρεάζονται οι δισκέτες από κάθε μορφή ισχυρών μαγνητικών πεδίων.

β) Είναι κάπως δύσκολο να αναφέρουμε τις τιμές των παιχνιδιών, γιατί αλλάζουν σχεδόν συνέχεια.

γ) Ένα 486DX40 με 4MB μνήμη, έγχρωμο monitor, σκληρό δίσκο 500MB, κάρτα γραφικών SVGA και CD-ROM drive τριπλής ή τετραπλής ταχύτητας. ■

SMALL OFFICE HOME OFFICE

του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

Σε αντίθεση με το πνεύμα των καιρών, δεν έχουμε Windows 95 στο menu μας. Αυτό θα γίνει τον επόμενο μήνα, σε συνδυασμό με μια mini έρευνα, για να δούμε τα πράγματα ψύχραιμα και κυρίως πρακτικά, αφού θα έχει... κατακαθίσει η σκόνη. Προς το παρόν, ακολουθήστε τις περιπέτειές μου για το στήσιμο ενός υπολογιστικού χώρου εργασίας στο σπίτι.



ΣΠΙΤΙ ΜΟΥ, ΣΠΙΤΑΚΙ ΜΟΥ, ΘΕΛΩ ΤΟ PCάκι ΜΟΥ!

Οι υπολογιστές έπαψαν να είναι μηχανήματα πολυτελείας για επιχειρήσεις και μπήκαν με αξιώσεις στα σπίτια μας για κάθε είδους δουλειά. Ολοένα περισσότεροι χρήστες δημιουργούν μικρές "μηχανογραφικές" εγκαταστάσεις και καταπιάνονται με θέματα εξοπλισμού. Για όλους εσάς που έχετε κάνει το σπίτι σας υπολογιστικό "άντρο" ή θέλετε να οργανώσετε κάτι παρόμοιο, κρεμάστε έξω από την πόρτα του δωματίου μια πινακίδα "Keep OUT", που να θυμίζει είσοδο σε πειραματικό χώρο και να παραπέμπει σε σκοτεινά εργαστήρια ερευνών, και διαβάστε τα όσα ακολουθούν.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΑΠΟ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ...

Αν σκέφτεστε τον υπολογιστή, μέγα σφάλμα. Οταν μιλάμε για βασικά, ο νους μας πηγαίνει σε θέματα υποδομής. Στο πλαίσιο λοι-

πόν της αναβάθμισης του εξοπλισμού μου, άρχισα να σχεδιάζω από την αρχή κάθε στάδιο και έδωσα προσοχή και στην παραμικρή λεπτομέρεια. Οσα θα αναφερθούν στη συνέχεια, θα έχουν να κάνουν συχνά με ακριβό υπολογιστικό εξοπλισμό. Αυτό δεν γίνεται για λόγους εντυπωσιασμού, αλλά είναι η ίδια η φυσιογνωμία της στήλης που απευθύνεται σε όλους ανεξαιρέτως τους χρήστες, είτε αυτοί λέγονται power users και δουλεύουν σε Pentium είτε έχουν έναν 386 και κοιτάζουν πώς θα παρατείνουν τη διάρκεια ζωής του. Μη με παρεξηγήσετε λοιπόν, στόχος δεν είναι η πρόκληση αλλά η παρουσίαση της τεχνολογίας και η παράθεση εμπειριών που ίσως σας φανούν χρήσιμες κάποια στιγμή. Η στήλη ξεκαθαρίζει τη θέση της. Αρχικά ψάχνουμε για UPS. Ωραία, η APC έχει βγάλει καινούρια Plug & Play μοντέλα, ιδανικά για τα Windows 95, οπότε κατευθείαν τηλέφωνο στην αντιπροσωπία, δηλαδή στον Πουλιάδη. Δυστυχώς, όταν είστε ιδιώτης και θέλετε πληροφορίες, τα πράγματα είναι δύσκολα. Ακόμη, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί χρειάστηκε να περάσω από τρία (3) πρόσωπα μέχρι να με συνδέσουν με τον υπεύθυνο για τα UPS. Εκεί, πάλι, αναμονή. Αφού άκουσα τα άπαντα του Elvis κι ετοιμαζόμουν για Sinatra, εξαντλήθηκε η υπομονή μου και το έκλεισα. Ο dealer με τον οποίο επικοινώνησα για το UPS (όπως καταλαβαίνετε, οι μεγάλες εταιρίες όπως είναι η Πουλιάδης & Συνεργάτες δουλεύουν μόνο μέσω χονδρικής) στάθηκε περισσότερο τυχερός, γιατί κατάφερε να μιλήσει. Μόνο που ανέκυψε ένα πρόβλημα: Δεν γνώριζαν αν τα μοντέλα που φέρνουν είναι από την καινούρια Plug & Play σειρά της APC και μας ζητούσαν τον ακριβή κωδικό του μοντέλου. Μη γελάτε..., γιατί δηλαδή, σας φαίνεται παράξενο να μη γνωρίζει κάποιος τις προδιαγραφές των ειδών που εισάγει; Εμένα, πάλι, μου φαίνεται μάλλον φυσιολογικό...

Εξάλλου στην ελληνική αγορά Πληροφορικής το 95% είναι πωλητές και το υπόλοιπο 5% τεχνικοί και γνώστες της αγοράς. Τέλος πάντων, πήγα κι εγώ και αγόρασα ένα surge suppressor της PRIMAX, μέχρι να βρω άκρη για το UPS. Βέβαια, οι πωλητές του καταστήματος δεν γνώριζαν ότι το είχαν (συνηθισμένα πράγματα, τα πρώτα 10 χρόνια είναι δύσκολα, αλλά εγώ έψαξα και το βρήκα). Πρόκειται για ένα πολύπριζο που παρέχει σταθεροποίηση τάσης, φιλτράρισμα της γραμμής και πλήθος άλλων προστατευτικών μέτρων για άμυνα απέναντι στα τερτίπια της ΔΕΗ. Οι καλύτερες 11.500 δρχ. που έχω δώσει ποτέ για εξοπλισμό. Το συνιστώ ανεπιφύλακτα αν θέλετε να έχετε το κεφάλι σας κάπως ήσυχο. Οταν δίνε-



Από design, άλλο τίποτα.



Πολύ ωραίο πρόγραμμα εγκατάστασης. Οχι βέβαια μόνο στο σχεδιασμό των γραφικών, αλλά κυρίως στη λειτουργικότητα που μας ενδιαφέρει.



Ο κεντρικός imagemap από τον κόμβο της Sony.



Ο τομέας Electronics φιλοξενεί πολλά μικρά θαύματα για λάτρες της τεχνολογίας.

τε τόσα χρήματα για υπολογιστή, καλό είναι να σκεφτείτε και την ηλεκτρονική του... υγεία! Να μην το ξεχάσω: Μην αγοράζετε εσωτερικά εξαρτήματα για τον υπολογιστή σας από πολυκαταστήματα που δεν έχουν σχέση με υπολογιστές. Επίσης, δεν έχω καταλήξει ακόμη ποια κατηγορία πωλητών είναι πιο επικίνδυνη. Αυτοί που γνωρίζουν τα πράγματα και ψάχνουν θύματα για να ξεφορτωθούν το stock ή αυτοί που είναι εντελώς άσχετοι με το αντικείμενο και πουλάνε υπολογιστές με την ίδια άνεση που θα πλάσαραν καφετιέρες. Μπορεί να κάνω αρκετούς εχθρούς με αυτά που λέω, αλλά κι εσείς δίνετε τα ωραία σας λεφτουδάκια (τα οποία κερδίζονται με κόπο και δεν τα βρίσκετε στο δρόμο) και θέλετε να κάνετε αγορές που δεν θα σας απογοητεύσουν. Καιρός να υπερασπίσουμε κι εμείς τα δικαιώματά μας ως καταναλωτές.

ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ

Ο 386 θα έχει παρέα έναν Micron Millenia. Οπως έχω αναφέρει, όταν αγοράζει κάποιος υπολογιστή στην Ελλάδα και θέλει να είναι σίγουρος, έχει δύο επιλογές. Είτε να αγοράσει επώνυμο είτε να βρει ένα φίλο που μπορεί να εμπιστευτεί. Προτιμήθηκε η πρώτη λύση. Motherboard της Micronics, Flash Bios, Plug & Play για να καταλαβαίνει αυτόματα ό,τι πρόσθετο βάλετε πάνω, ξεχωριστή υποδοχή για το mouse, που αφήνει και τις δύο σειριακές ελεύθερες, επεξεργαστής Pentium, Windows 95 προεγκατεστημένα, κουτί με thumbscrews για να ανοίγει εύκολα, συμμαζεμένο εσωτερικό και τρία (3) αθόρυβα ανεμιστηράκια. Batteries not included. Το καλό είναι ότι μπορείτε να αλλάξετε και μητρική αργότερα, πράγμα που δεν γίνεται σε άλλα επώνυμα μηχανήματα. Επίσης μνήμες EDO (κάθε λίγο και λιγάκι αλλάζουν τα chipάκια οι πανούργοι κατασκευαστές, για να βάζουμε εμείς το χέρι στην τσέπη) και κάρτα γραφικών Matrox Millenium, την οποία επίσης συνιστώ ανεπιφύλακτα εάν σας ενδιαφέρει ο χώρος των 3D graphics. Ολα αυτά τα βρίσκετε και από έναν Ελληνα συναρμολογητή, πληρώνοντας λιγότερα απ' όσα εγώ, αλλά βέβαια χάνετε σε engineering. Αν έχετε κάποιον να σας βάλει μια μητρική της προκοπής και να προσθέσει τα εξαρτήματα που εσείς θέλετε, τότε μπορείτε να αποκτήσετε κάτι ιδιαίτερα σύγχρονο και ισχυρό, χωρίς να τινάξετε στον αέρα τον οικογενειακό προϋπολογισμό. Η εποχή που τα PCs κοντράρουν τους σταθμούς εργασίας της SUN, είναι εδώ. Μια εποχή προσιτή, γιατί πλέον η ισχύς που αποκτάτε με τα χρήματά σας είναι αξιοθαύμαστη.

MODEM ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ

Θέλουμε να επικοινωνούμε με τον υπόλοιπο κόσμο και να τυπώνουμε τις εργασίες μας. Εδώ αρκέστηκα στον υπάρχοντα εξοπλισμό, που κάνει μια χαρά τη δουλειά του. Είναι συσκευές απαραίτητες και πρέπει να τις προσέξετε, γιατί το μεν modem σας δίνει πρόσβαση σε πόρους και πληροφορίες, ο δε εκτυπωτής είναι ο "καθρέφτης" της δουλειάς σας.

MULTIMEDIA

Τι, δηλαδή, φτιάξαμε οικιακή εγκατάσταση και δεν θα παίζουμε και κανένα παιχνιδάκι; Οι νεότεροι μπορείτε να πείτε ό,τι θέλετε: CD, κάρτα ήχου και speakers για "εκπαιδευτικές εφαρμογές" όπως λ.χ. η Encarta της Microsoft (και κάποιοι άλλοι multimedia τίτλοι που η στήλη θα αναγκαστεί να λογοκρίνει, αλλά όλοι καταλαβαίνετε νομίζω). Το κονδύλιο θα εγκριθεί και θα μπορείτε μετά να εκπαιδευτείτε με όλη σας την άνεση στον κόσμο του DOOM και του Command & Conquer. Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία μπορείτε να δικαιολογήσετε στον εαυτό σας τη δαπάνη, με το πρόσχημα της επαγγελματικής interactive ενασχόλησης. Μετά μπορείτε να συνδεθείτε με τους νεότερους μέσω του modem που αναφέραμε προηγουμένως και να τσακίσετε το DOOM interac-

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΤΟ ΒΗΜΑ ΓΙΑ ΤΑ WINDOWS 95

Ολοι εσείς που τρέξατε περιχαρείς να αγοράσετε τα Windows95, θα μπορούσατε να μας βοηθήσετε σε μια μικρή έρευνα. Υπάρχουν πολλοί χρήστες που σκέφτονται να αναβαθμιστούν και χρειάζονται περισσότερες πληροφορίες, για να αποφασίσουν προς ποια κατεύθυνση πρέπει να κινηθούν. Αν λοιπόν δουλεύετε σε περιβάλλον Windows 95 και έχετε λίγο χρόνο ελεύθερο, μπορείτε να γράψετε στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "για τη στήλη PC Experience", δίνοντας απαντήσεις σε τρία απλά θέματα:

- Με ποιον εξοπλισμό "τρέχετε" τα Windows 95 και πόσο ευχαριστημένοι είστε από την απόδοση/ταχύτητά τους;
- Ποιες είναι οι μέχρι τώρα εντυπώσεις σας, αναφορικά με τη "σταθερότητα" του περιβάλλοντος και τη συμπεριφορά των εφαρμογών που χρησιμοποιείτε;
- Πόσο καλό αποδείχτηκε το Plug & Play για τα δικά σας περιφερειακά;

Οσο πιο αναλυτικοί είστε τόσο καλύτερα για όλους και άλλο τόσο χειρότερα για μένα που πρέπει να διαβάζω. Μη με λυπηθείτε πάντως.

Οι εμπειρίες σας θα συγκεντρωθούν και θα γίνει στατιστική επεξεργασία ώστε να βγουν τα συμπεράσματα της έρευνας και να παρουσιαστούν σε διαγράμματα. Η συμβολή σας σε αυτή την προσπάθεια είναι πολύτιμη και θα βοηθήσει χιλιάδες άλλους αναγνώστες.

Εναλλακτικά, μπορείτε να στείλετε e-mail στη γνωστή διεύθυνση jim@compulink.gr.

tively, με την κατάλληλη μουσική υπόκρουση!

Προσέξτε κυρίως τα εγχειρίδια, τα συνοδευτικά προγράμματα και τη διαδικασία εγκατάστασης όταν αγοράζετε multimedia εξοπλισμό. Το CD να είναι 4-speed και η κάρτα ήχου 16-bit, με καλά ηχειάκια.

ΤΙ ΑΛΛΟ;

Μια καλή οθόνη. Αν δουλεύετε στο σπίτι πολλές ώρες, τότε θα έχετε εκτιμήσει την αξία ενός καλού monitor. Μην τσιγκουνευτείτε σε αυτό τον τομέα, γιατί είναι κάτι που θα μείνει καιρό. Προτιμήθηκε Sony Trinitron, με δεύτερη στη σειρά την Eizo, χωρίς να έχουν βέβαια μεγάλες διαφορές. Οταν αγοράζετε οθόνη θα επιμένετε να τη δοκιμάσετε επιτόπου γιατί κομμάτι από κομμάτι έχει διαφορά, για λόγους που έχουμε αναλύσει παλαιότερα.

Επίσης ένα σύστημα backup. Αν το σπίτι είναι και το γραφείο σας πρέπει να νιώθετε ασφαλής σε ό,τι αφορά την εργασία σας, δηλαδή τα πολύτιμα αρχεία για τα οποία κοπιάζετε ώρες και δεν θέλετε να δείτε να "πετάνε" μακριά επειδή ο δίσκος ξαφνικά αποφάσισε να σας εκδικηθεί που τον ταλαιπωρείτε τόσα χρόνια. Η ταινία δεν συμφέρει διότι έχουν κυκλοφορήσει καταπληκτικά drives από Iomega και Syquest. Δέχονται μικρά επανεγγράψιμα cartridges με χωρητικότητα 100-135 MB και είναι γρήγορα και βολικά. Το Zip της Iomega συνδέεται άνετα στην παράλληλη θύρα (με extra υποδοχή για να συνδέετε μαζί και τον εκτυπωτή), έχει λογικό κόστος και μεταφέρεται πανεύκολα. Ε, λοιπόν, αυτό το μικρό drive είναι καταπληκτικό.

ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ

Μόλις το έβγαλα από το κουτί, βρέθηκα με μια μικρή, κομψή και ελαφριά συσκευή, καλώδια (από αυτά άλλο τίποτα οι υπολογιστές, έχει γίνει δάσος εδώ πέρα), ένα ογκώδες τροφοδοτικό, ένα cartridge, το πρόγραμμα εγκατάστασης σε μία δισκέτα και ένα καταπληκτικό εγχειρίδιο.

Το βιβλιαράκι αυτό με τις οδηγίες σάς καθοδηγεί βήμα προς βήμα στη διαδικασία εγκατάστασης, με απλά και εύστοχα σχόλια και υποδείξεις. Αφού κάνετε τις συνδέσεις, τρέχετε από τα Windows το πρόγραμμα εγκατάστασης, το οποίο αυτόματα και με διαφανή προς εσάς τρόπο αναλαμβάνει όλες τις λεπτομέρειες. Σε 10 λεπτά ήμουν έτοιμος να χρησιμοποιήσω το καινούριο μου drive, με το όνομα F. Επίσης σας δίνονται και 20 MB με



Magic Link, ένα PDA (Personal Digital Assistant) που μας φέρνει πιο κοντά στο μέλλον. Να είχαμε ένα...

χρήσιμα προγράμματα και utilities ώστε να αξιοποιήσετε το drive καλύτερα. Ο κανόνας του Jim: Ο,τι είναι εξωτερικό δουλεύει πιο εύκολα αλλά επιβαρύνει τη συλλογή σας από τροφοδοτικά και καλώδια. Εκτός από την έκδοση που συνδέεται στην παράλληλη θύρα, υπάρχει και μια SCSI, ενώ αναμένεται και σε εσωτερική μορφή ως συσκευή IDE. Ηδη στην παράλληλη έκδοση είναι ταχύτατο, κοντά στα επίπεδα ενός 4-speed CD-ROM, και θα αποτελέσει την ιδανική λύση όχι μόνο για backup αλλά και ως ημι-πρωτεύον μέσο αποθήκευσης, ιδανικό συμπλήρωμα του σκληρού δίσκου σας. Εν ολίγοις: Recommended.

ΕΡΓΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΧΩΡΟΙ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι λεπτομέρειες μετράνε, αν μπορούμε να χαρακτηρίσουμε λεπτομέρεια τη σωστή διάταξη του εξοπλισμού και τη δική σας βολή. Ειδικά τα καλώδια μπορεί να γίνουν εφιάλτης. Ηθελα να βάλω τον 386 στο πάτωμα, καθώς είναι mini tower, και να γλιτώσω ζωτικό χώρο στο γραφείο, αλλά το καλώδιο της οθόνης ήταν κοντό και δεν έφτανε στην αντίστοιχη υποδοχή της κάρτας γραφικών. Η Sony έχει 2 μέτρα καλώδιο, το οποίο στην πράξη αποδεικνύεται επαρκέστατο. Μελετήστε καλά το χώρο και προβλέψτε τις μελλοντικές σας ανάγκες. Μη στριμώχνεστε, το κυριότερο. Τοποθετήστε την οθόνη σε ασφαλή απόσταση από τα μάτια σας και το πληκτρολόγιο σε βολική θέση ώστε να ακουμπάνε τα χέρια κάπου και να μην είστε "στον αέρα". Πολλοί αγοράζουν του κόσμου τα καλά και δεν μπορούν να τα αξιοποιήσουν όπως πρέπει λόγω κακής οργάνωσης του χώρου. Μια και το θυμήθηκα, ακούγεται αστείο αλλά δεν έχω βρει πουθενά mouse που να είναι τόσο καλό στην αίσθηση όπως αυτό της Microsoft. Ακούγεται τόσο ασήμαντο και ταπεινό το ποντικάκι, αλλά όσα έχω δοκιμάσει είναι τελείως άβολα. Δεν ξέρω για προγράμματα, αλλά πάντως στα ηλεκτρονικά τρωκτικά είναι άπιαστη η εταιρία του Bill.

Μην αφήνετε τη σκόνη να διεισδύει στο βασίλειό σας και προμηθευτείτε ένα kit καθαρισμού για το drive. Τέλος, βγάλτε μια φωτοτυπία των νόμων του Murphy, κάντε τους μια μεγέθυνση και τοποθετήστε τους στον τοίχο απέναντι, για να τους διαβάζετε κάθε πρωί που θα ξυπνάτε. Α, ναι, και μια αφίσα με το λογότυπο του PC Master, καθώς και μια φωτογραφία του PC σας σε περίοπτη θέση. Για τους θεράποντες της Πληροφορικής.

Η ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

www.sony.com. Είναι μία και μόνη; Πάντως το Web site έχει γραφικά και design αξιώσεων, πολλή τεχνολογία, πολλά events, εικόνα, ήχο και -δυστυχώς- αρκετή... αναμονή ! Χαλάλι όμως. Για απαιτητικούς Websurfers.

ΟΛΟΙ ΕΜΑΘΑΝ ΤΑ PCs

Περιμένοντας στη στάση το λεωφορείο, μια κυρία 35-40 ετών μου πιάνει κουβέντα. Ε, λοιπόν, αν και δεν της φαινόταν, είχε παρακολουθήσει σεμινάρια για Windows, δούλευε μια χαρά τους παραθυρικούς επεξεργαστές κειμένου και με ρωτούσε αγωνιωδώς να τη συμβουλεύσω για την πληροφορική παιδεία που πρέπει να λάβουν τα παιδιά της για να ακολουθήσουν τις εξελίξεις. Είναι απίστευτο. Θα περιμένατε ποτέ να συναντήσετε έναν άγνωστο και μέσα σε πέντε λεπτά να ανοίξετε κουβέντα για υπολογιστές; Ποιες ήταν οι πιθανότητες για κάτι τέτοιο τέλος πάντων; Πάντως, τον έχουμε αγχώσει τον κόσμο. Ολοι τρέμουν στη σκέψη ότι θα έρθουν οι υπολογιστές κατά κύματα και θα τους πετύχουν στον ύπνο.

ΣΕ ΕΝΑ ΜΗΝΑ...

Ελάτε να δούμε μαζί τα Windows 95, ήρεμα, απλά, χωρίς υστερίες και πίεση. ■



ENHANCED IDE & FAST ATA

Οι απαραίτητες γνώσεις

Πριν από μερικά χρόνια οι επιδόσεις του κανονικού IDE σε ISA bus ήταν ικανοποιητικές για τις περισσότερες εφαρμογές. Η τεχνολογία όμως προχώρησε και η αυξημένη ταχύτητα του Local Bus (VLB ή PCI) που εμφανίστηκε για να καλύψει τις απαιτήσεις των εφαρμογών έμενε σχετικά ανεκμετάλλευτη στον τομέα της επικοινωνίας των δίσκων. Επίσης, αυξήθηκαν και οι απαιτήσεις σε χωρητικότητα, κάνοντας το φράγμα των 504MB ολοένα πιο αισθητό. Προκειμένου να συμβαδίσει το σύστημα των δίσκων με τις απαιτήσεις των εφαρμογών, αναπτύχθηκε από την Western Digital το πρότυπο Enhanced IDE (EIDE) το οποίο επιτρέπει αυξημένη ταχύτητα και χωρητικότητα και δυνατότητα σύνδεσης πολλών διαφορετικών συσκευών στον ίδιο adapter. Ας δούμε πώς έφθασε η εξέλιξη σε αυτό το σημείο και ποιοι είναι οι περιορισμοί που είχε και έχει να αντιμετωπίσει το (E)IDE.

Η ιστορία του IDE

Το πρώτο interface για σκληρούς δίσκους ήταν το ST-506/412 και είχε αναπτυχθεί α-

πό τη Seagate για να υποστηρίξει τη λειτουργία των δίσκων της ST-506 (5MB) και ST-412 (10MB) για χρήση από τον IBM XT. Το 1984, η Western Digital και η IBM όρισαν ένα νέο σύνολο εντολών για το σκληρό δίσκο του AT, το οποίο είναι γνωστό ως WD 1003 και χρησιμοποιείται για απευθείας έλεγχο του σκληρού από τον υπολογιστή.

Το 1986, η Conner και η Compaq όρισαν ένα standard, συμβατό σε επίπεδο BIOS και εφαρμογών με το WD 1003 interface, το οποίο ονομάστηκε ATA (AT Attachment) αλλά έγινε ευρέως γνωστό με το όνομα IDE (Integrated Drive Electronics). Το IDE interface μείωσε το κόστος και βελτίωσε την ταχύτητα μεταφέροντας το μεγαλύτερο μέρος των ηλεκτρονικών από την κάρτα controller στο drive και αυτό χωρίς να αλλάξει το πρωτόκολλο που ήδη χρησιμοποιούνταν από το BIOS. Αυτή η συμβατότητα με το WD 1003 standard έκανε το IDE ικανό να κυριαρχήσει στην τεράστια αγορά των AT συμβατών. Αλλο σημαντικότατο πλεονέκτημα είναι η ευκολία εγκατάστασης των IDE δίσκων. Το μόνο που χρειάζεται ο υπολογιστής είναι μία I/O κάρτα της οποίας ο ρόλος περιορίζεται στη σύνδεση των δίσκων με το bus, αφού τα ηλεκτρονικά ελέγχου περιέχονται στους δίσκους εξαλείφοντας έτσι προβλήματα συμβατότητας μεταξύ controllers και δίσκων καθώς ο κάθε δίσκος έχει ενσωματωμένο τον δικό του controller.

Σχεδιαστικοί περιορισμοί

Παρά τα πλεονεκτήματα, υπάρχουν και κάποιοι περιορισμοί, κυρίως όσον αφορά στη χωρητικότητα και την ταχύτητα μεταφοράς. Ως προς τη χωρητικότητα, αυτή περιορίζεται στα 504MB. Η αιτία γι' αυτό τον περιορισμό είναι το διαφορετικό μέγεθος των πεδίων που διατίθενται από το Int13 και το IDE για την αποθήκευση των παραμέτρων του δίσκου (κύλινδροι - κεφαλές - τομείς, CHS). Συγκεκριμένα, το Int13 είναι ένα μικρό πρόγραμμα (ρουτίνα) του BIOS, το οποίο είναι επιφορτισμένο με τη διαδικασία επικοινωνίας με τους δίσκους. Προκειμένου να εκτελεστεί μια λειτουργία εγγραφής/ανάγνωσης, πρέπει να γνωστοποιήσουμε στο Int13 τις ακριβείς συντεταγμένες (CHS) του σημείου όπου θέλουμε να επέμβουμε. Για τις συντεταγμένες του κυλίνδρου (C) διατίθενται 10bits, της κεφαλής (H) 8bits, του τομέα (S) 6bits και 8bits χρησιμοποιούνται για

Αποτελεί το πρότυπο της σημερινής αγοράς των προσωπικών υπολογιστών. Είναι γρήγορο, συμβατό και, πλέον, αρκετά ώριμο ώστε οι αγορές σας να είναι ασφαλείς. Ομως, πόσο γνωστές είναι οι δυνατότητές του, και σε ποιο βαθμό. Επιπλέον, πως αξιοποιούνται από τον τελικό χρήστη;

Του Κοσμά Μπενέκου
kosmega@compulink.gr

να καθορίσουν τη μονάδα δίσκου στην οποία απευθύνεται η λειτουργία. Ετσι, μπορούμε να έχουμε μέγιστο 1024 κυλίνδρους (0-1023), 255 κεφαλές, 63 τομείς και 255 δίσκους. Λαμβάνοντας υπόψη ότι το DOS αποθηκεύει σε κάθε τομέα 512bytes, κάνοντας έναν απλό πολλαπλασιασμό μπορούμε να βρούμε ότι το μέγιστο μέγεθος ενός δίσκου που μπορεί να ελέγξει το Int13 είναι 1024(C) x 255(H) x 63(S) x 512(Bytes/S) = 8.422.686.720Bytes = 8.1GB. Αντίστοιχα, το IDE διαθέτει 65536(C), 16(H) και 64(S) τα οποία δίνουν μέγιστο μέγεθος δίσκου ίσο με 136GB(!)

Βλέποντας αυτές τις μεγάλες χωρητικότητες ίσως να απορείτε γιατί υπάρχει αυτός ο περιορισμός των 504MB. Στις παλαιότερες σχεδιάσεις τα Int13 και IDE έπρεπε να επικοινωνούν απευθείας μεταξύ τους, οπότε τα χαρακτηριστικά CHS έπρεπε να διαμορφωθούν έτσι ώστε να είναι κατανοητά και από τα δύο μέρη ταυτόχρονα. Συνεπώς, το μέγιστο πλήθος κυλίνδρων μειώθηκε στους 1024 (το μέγιστο για το Int13), των κεφαλών στις 16 (μέγιστο για το IDE) και των τομέων παρέμεινε στους 63 (κοινό και για τα δύο). Με αυτά τα χαρακτηριστικά το μέγιστο μέγεθος δίσκου προκύπτει 1024x16x63x512 = 504MB, το γνωστό μας "όριο". Ας δούμε όμως από κοντά τις δύο λύσεις που έρχονται από τους δύο μεγαλύτερους κατασκευαστές σκληρών δίσκων παγκοσμίως.



Enhanced IDE

Το Enhanced IDE (EIDE) δημιουργήθηκε από τη Western Digital για να επεκτείνει το ήδη καθιερωμένο IDE standard έτσι ώστε να μπορέσει να καλύψει τις νέες ανάγκες εκμεταλλευόμενο την ταχύτητα των νέων επεξεργαστών και συνδέσεων στο bus, χρησιμοποιώντας ένα επεκτεταμένο σύνολο εντολών. Προκειμένου ένα σύστημα να μπορεί να ελέγξει πλήρως την EIDE συσκευή, πρέπει να γνωρίζει αυτές τις επιπλέον εντολές οι οποίες αποθηκεύονται στο BIOS της motherboard σε κάποια επέκταση του BIOS επάνω στην κάρτα I/O ή υπάρχουν με τη μορφή driver. Παρ' όλα αυτά, ακόμη και αν το σύστημά σας δεν υποστηρίζει EIDE συσκευές, μπορείτε να τις συνδέσετε στο κλασικό IDE χωρίς όμως να μπορείτε να απολαύσετε μερικές από τις επιπλέον δυνατότητες μέχρι να αλλάξετε το BIOS της motherboard ή να προμηθευτείτε μια νέα κάρτα I/O.

Η μέγιστη χωρητικότητα δίσκου που μπορεί να δει το EIDE, ανέρχεται στα 8.1GB, μέγεθος που πολύ δύσκολα μπορεί να πει κάποιος ότι δεν είναι αρκετό. Η αύξηση της χωρητικότητας είναι εφικτή χάρη στη χρήση μιας επεκτεταμένης παραλλαγής της Int13, η οποία μπορεί να υπάρχει σε BIOS ή σε μορφή driver, και κάνει μετάφραση των παραμέτρων του δίσκου σε έναν "ψεύτικο" πίνακα CHS (Cylinders, Heads, Sectors). Με αυτό τον τρόπο μπορούμε να αλλάξουμε τη μέγιστη επιτρεπόμενη τιμή

που μας δείχνει το πλήθος των λογικών κεφαλών, από 16 σε 255, δηλαδή πετυχαίνουμε μια αύξηση του μέγιστου μεγέθους δίσκου κατά 16 φορές!

Η ταχύτητα μεταφοράς ανάμεσα στο δίσκο και το σύστημα δεν ξεπερνούσε τα 4MB/s με την κλασική σύνδεση σε ISA bus. Ακόμη και με τη χρήση του VESA Local bus δεν είχαμε μεγάλη βελτίωση εξαιτίας της μη τυποποίησης των μεθόδων επικοινωνίας. Σήμερα, με τη χρήση του τυποποιημένου Programmed Input/Output (PIO) Mode 3, μπορούμε να έχουμε ταχύτητα μέχρι και 11.1MB/s ή, με το Multi-word DMA Mode 1, μέχρι και 13.3MB/s. Οι ταχύτητες αυτές είναι ασύλληπτες για τους χρήστες που είχαν συνηθίσει έναν απλό IDE δίσκο και ξεπερνούν ακόμη και τις επιδόσεις του Fast SCSI-2, το οποίο "αρκείται" στα 10MB/s. Επιπλέον, έχουν ήδη προταθεί τα PIO Mode 4 και 5, που καθορίζουν ταχύτητες που φθάνουν τα 16.6 και 20MB/s αντιστοίχως! Εκτός από την υποστήριξη δίσκων αυξημένης χωρητικότητας και ταχύτητας, το EIDE μπορεί να δεχτεί το διπλάσιο αριθμό συσκευών (4 έναντι 2 του κλασικού IDE) και μάλιστα χωρίς να περιορίζεται στις συσκευές σκληρών δίσκων, αλλά μπορεί να δεχτεί ακόμη και CD-ROM drives ή tape drives που συμφωνούν με το πρότυπο ATAPI (ATA Packet Interface). Δεν είναι όμως και οι τέσσερις θέσεις ισοδύναμες. Από την I/O ξεκινούν δύο καλώδια που το καθένα μπορεί να δεχτεί από δύο συσκευές. Από αυτά τα δύο μόνο το ένα μπορεί να παρέχει επικοινωνία με αυξημένη ταχύτητα, ενώ το άλλο περιορίζεται στην ταχύτητα του κλασικού IDE. Αυτό βέβαια δεν αποτελεί ιδιαίτερο μειονέκτημα, αφού δύο μεγάλοι γρήγοροι δίσκοι καλύπτουν τις ανάγκες σχεδόν του συνόλου των χρηστών, ενώ συσκευές όπως το CD drive και το tape drive υπερκαλύπτονται από την ταχύτητα του απλού IDE.



Fast ATA

Καταρχήν, για να μην μπερδευόμαστε, ας διευκρινίσουμε το χαρακτηρισμό ATA (AT Attachment) ο οποίος δεν είναι τίποτε άλλο από το επίσημο όνομα του προτύπου IDE. Από την άλλη, ο χαρακτηρισμός Fast μας παραπέμπει στη λογική του ονόματος του Fast SCSI και δεν είναι δύσκολο να καταλάβουμε ότι και εδώ έχουμε να κάνουμε με μια αύξηση της ταχύτητας. Ενα γρήγορο IDE, με άλλα λόγια, που εν μέρει έχει τους ίδιους στόχους με το EIDE, μόνο που η προέλευσή του είναι διαφορετική.

Παράλληλα με την προσπάθεια της Western Digital, η Seagate και η Quantum προχώρησαν στην ανάπτυξη του δικού τους προτύπου για την εκμετάλλευση των νέων προτύπων επικοινωνίας του bus. Ετσι, γεννήθηκε το Fast ATA το οποίο χαρακτηρίζει εκείνους τους δίσκους που μπορούν να επιτύχουν μεταφορά δεδομένων με ταχύτητα 11.1MB/s με PIO Mode 3 ή μέχρι 13.3MB/s με το Multi-word DMA Mode 1. Επιπλέον, αναπτύχθηκε και το Fast ATA-2, που μπορεί να εκμεταλλευτεί το PIO Mode 4 ή το Multi-word DMA Mode 2, για να φθάσει την ταχύτητα των 16.6MB/s που είναι περίπου 60% πάνω από αυτήν του Fast SCSI-2.

Υπάρχει και εδώ η δυνατότητα αναγνώρισης χωρητικοτήτων μεγαλύτερων από τα 504MB με τη χρήση του κατάλληλου software driver. Εξάλλου αυτός ο περιορισμός αφορά στο DOS και όχι στο δίσκο. Ειδικά τώρα, με την αναμενόμενη μεγάλη διάδοση των Windows 95, οι περιορισμοί του απλού DOS δεν θα απασχολούν τους περισσότερους χρήστες, αφού είναι εφικτή η αναγνώριση δίσκων με μέγεθος μέχρι και 8.1GB.

Οπως γίνεται αντιληπτό, το πρότυπο Fast ATA δεν έχει τη γενικότητα του EIDE αλλά αναφέρεται μόνο στην αύξηση των επιδόσεων των σκληρών δίσκων.

EIDE ή Fast ATA;

Μήπως δεν μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε EIDE και Fast ATA; Μήπως θέλετε να συνδέσετε το CD drive σας στο IDE και ταυτόχρονα με τον υπάρχοντα δίσκο σας θέλετε και έναν γρήγορο Fast ATA; Δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα γιατί δεν υπάρχει ανάγκη να αποφασίσετε ανάμεσα στα δύο αφού ουσιαστικά πρόκειται για το ίδιο πράγμα.

Το EIDE είναι ένα σύνολο προδιαγραφών που αναφέρονται στην υψηλή ταχύτητα, στην αυξημένη χωρητικότητα, στον αυξημένο αριθμό ταυτόχρονα συνδεδεμένων συσκευών και στη σύνδεση "ξένων", μέχρι πριν από λίγο καιρό, προς το IDE συσκευών όπως τα CD drives και τα tape drives. Το Fast ATA, από την άλλη, αναφέρεται στους δίσκους με ικανότητα αυξημένης ταχύτητας. Και οι δίσκοι Fast ATA αλλά και οι δίσκοι EIDE όμως, απαιτούν από την κάρτα I/O να μπορεί να χειριστεί τουλάχιστον το PIO Mode 3, προκειμένου να αναπτύξουν τις ταχύτητες που είναι ικανοί να επιτύχουν. Ετσι, βλέπουμε ότι οι απαιτήσεις είναι κοινές, οπότε μπορείτε άφοβα να προμηθευτείτε μία EIDE κάρτα και να συνδέσετε πάνω της έναν Fast ATA δίσκο.

Τι χρειάζεται

Εκεί όπου ίσως να μπερδευτείτε κάπως είναι με τις motherboards που αναφέρουν ότι είναι EIDE. Ισως να περιμένετε ότι το BIOS της motherboard θα υποστηρίζει όλα τα χαρακτηριστικά του EIDE. Ομως, οι περισσότεροι κατασκευαστές motherboards έχουν ολοκληρώσει μόνο την υποστήριξη μέσω BIOS για αυξημένη χωρητικότητα δίσκου και ταχύτητα, χωρίς όμως να πληροφορούν ότι η συμβατότητα με EIDE είναι μερική. Σημαντικό πρόβλημα πάντως δεν υπάρχει αφού κυκλοφορούν στην αγορά αρκετές EIDE-Fast



Ανακαλύψτε τη διαφορά της COMPUTER CENTER και συνδεθείτε με τα μεγαλύτερα ονόματα στο χώρο της πληροφορικής.

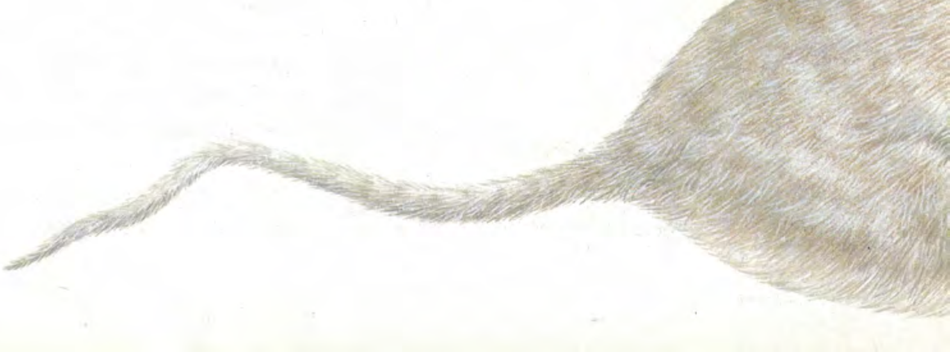
Γιατί η COMPUTER CENTER:

- Μπορεί να προσφέρει **ολοκληρωμένες μηχανογραφικές λύσεις,** ικανές να καλύψουν κάθε σας ανάγκη.
- Διαθέτει ένα **ισχυρό δίκτυο διανομής** σ' όλη την Ελλάδα.
- Αντιπροσωπεύει αποκλειστικά τις εταιρίες: **DTK** (μία από τις μεγαλύτερες εταιρίες παραγωγής MB και ολοκληρωμένων συστημάτων), **AOC** (από τις πιο αξιόπιστες εταιρίες κατασκευής monitor), ενώ παράλληλα προωθεί προϊόντα της **OLIVETTI,** σαν authorized distributor, της **HEWLETT PACKARD,** σαν authorized reseller και της **IBM,** σαν IBM Partner (στα συστήματα RISC).
- Μπορεί να υποστηρίζει κάθε επιχειρησιακή ή προσωπική απαίτηση, σ' ένα σύγχρονο πληροφορικό περιβάλλον, διαθέτοντας επώνυμα και **αξιόπιστα προϊόντα** και την **τεχνογνωσία 10 ετών.**
- Το απόλυτα εξειδικευμένο προσωπικό της COMPUTER CENTER, μπορεί να σας προσφέρει την κάλυψή του σε 24ωρη βάση, με ευέλικτα τμήματα εγκατάστασης και συντήρησης συστημάτων. Γιατί η **άμεση, φιλική εξυπηρέτηση** και **ικανοποίηση** του πελάτη είναι αυτό που μετράει περισσότερο στην COMPUTER CENTER.

DISCOVER *the* DIFFERENCE

COMPUTER CENTER AE
ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ: Βρεσθένης 1, 117 43 Ν. Κόσμος, ΑΘΗΝΑ
Τηλ.: 92.48.673 (6 γραμμές) FAX: 92.48.678
ΥΠΟΚΑΤ. Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: Γρηγορίου Ε' 34, 542 48 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ
Τηλ.: 031 - 325518 (3 γραμμές) FAX: 031 - 32.55.58





ATA I/O κάρτες οι οποίες φέρουν BIOS με τις επεκτάσεις που απαιτούνται, έτσι ώστε να μην υπάρχει ανάγκη για ενημέρωση του motherboard BIOS. Ακόμη όμως και στην περίπτωση που ούτε η motherboard αλλά ούτε και η I/O έχουν πλήρη -ή και καθόλου- υποστήριξη για EIDE, υπάρχει η λύση του software driver. Πρόκειται για μια λύση ιδιαίτερα βολική αφού οι χρήστες που διαθέτουν motherboard 386 και από τις πρώτες 486 είναι πολλοί και δεν υπάρχει πάντα η διάθεση για δαπανηρές αναβαθμίσεις. Φυσικά μην περιμένετε, με τη βοήθεια μόνο του software driver, να αναπτύξετε τα 13.3MB/s έχοντας μια κοινή ISA κάρτα. Υπάρχουν αρκετοί συνδυασμοί δυνατοτήτων μητρικής - I/O - δίσκου και καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στον πίνακα για να δείτε τι, από το σύνολο δυνατοτήτων του EIDE, μπορείτε να εκμεταλλευτείτε με το σύστημά σας.

Το SCSI "πέθανε";

Για την περίπτωση που έχετε τρομάξει από τις ταχύτητες που αναφέραμε και νομίζετε ότι οι μέρες του SCSI είναι μετρημένες, καθησυχάστε. Μπορεί οι ταχύτητες του EIDE και του Fast ATA να υπερβαίνουν αυτές του Fast SCSI-2, αλλά το πράγμα σταματά εκεί. Σε high-end συστήματα όπως file servers, mini computers, mainframes και workstations το SCSI θα εξακολουθήσει να παίζει κυρίαρχο ρόλο. Οι μεγάλες απαιτήσεις I/O αυτών των συστημάτων δεν προϋποθέτουν μόνο μεγάλες ταχύτητες μεταφοράς των δεδομένων, αλλά και την ικανότητα να διαχειρίζονται το μεγάλο αριθμό των ταυτόχρονων κλήσεων που δέχονται είτε από τα multitasking-multiuser λειτουργικά συστήματα που τρέχουν είτε από τις πολλές συσκευές που είναι συνδεδεμένες στην αλυσίδα SCSI. Αυτός ο μεγάλος αριθμός συσκευών που μπορούν να συνδεθούν σε μια κάρτα SCSI, πολλές φορές δικαιολογεί και το υψηλό κόστος, αφού αυτό μοιράζεται σε κάθε συσκευή.

Καταλήγοντας

Το EIDE είναι πλέον ένα κοινό standard που γνώρισε πολύ γρήγορα μεγάλη αποδοχή και έδωσε νέα πνοή στα αποθηκευτικά μέσα των υπολογιστών μας. Επιτέλους, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε μεγάλους δίσκους με ταχύτητες που δεν θα μας κάνουν να νυστάζουμε μπροστά στην οθόνη, να συνδέουμε πανεύκολα οποιοδήποτε CD-ROM drive χωρίς να έχουμε το άγχος αν η κάρτα ήχου που έχουμε διαθέτει interface για το drive του συγκεκριμένου κατασκευαστή, καθώς και να χρησιμοποιήσουμε πολλές άλλες συσκευές που αναμένεται να κυκλοφορήσουν σύντομα.

Το SCSI μπορεί να μην "πέθανε" ακόμη, πολλά όμως από τα δημοφιλή χαρακτηριστικά του είναι πλέον διαθέσιμα σε όλους. ■

Απαιτήσεις του EIDE

	(1)(6)	(1)(5)	(1)(4)	(2)(6)	(2)(5)	(2)(4)	(3)(6)	(3)(5)	(3)(4)
α	Driver	●	●	Driver	●	●	●	●	●
β	x	x	x	●	●	●	●	●	●
γ	●	●	●	●	●	●	●	●	●
δ	x	x	x	Driver	●	Driver	●	●	●

1) I/O χωρίς PIO 3 (normal, 2 disks) *.
2) I/O χωρίς BIOS, 4 disks, PIO 3.
3) I/O με BIOS, 4 disks, PIO 3.
4) BIOS με LBA, 2 disks **.
5) BIOS με LBA, 4 disk.s
6) BIOS χωρίς LBA (normal, 2 disks).
* 1-3 Κάρτες I/O.
** 4-6 Motherboards.

α) Αυξημένη χωρητικότητα.
β) Αυξημένη ταχύτητα.
γ) Σύνδεση CD-ROM.
δ) Σύνδεση 4 συσκευών.

(Driver) Είναι δυνατό με χρήση software

MICROSOFT OFFICE 95

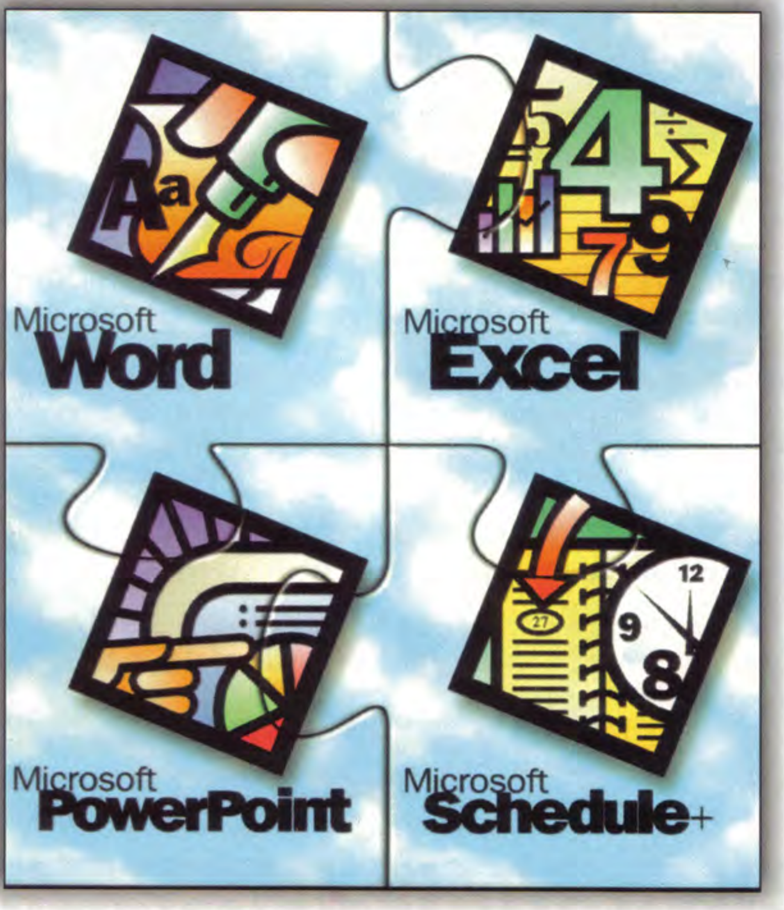
Τα Windows 95 έχουν το δικό τους "γραφείο" από τη Microsoft, ειδικά κατασκευασμένο γι' αυτά. Εξαιρετικές εφαρμογές με νέα στοιχεία συνθέτουν ένα σύνολο με ευοίωνες προοπτικές για το νέο λειτουργικό σύστημα.

"Γραφείο" στα 32bit

του Νίκου Μακρυμανωλάκη

Ηταν τόσο μεγάλος ο θόρυβος που προκλήθηκε από την κυκλοφορία των Windows 95, ώστε πέρασε σχεδόν απαρατήρητη η ταυτόχρονη κυκλοφορία και του MS-Office 95, του γνωστού πακέτου προγραμμάτων γραφείου της Microsoft. Και όμως, η νέα αυτή έκδοση του MS-Office είναι ένα εξαιρετικό πακέτο το οποίο αποτελεί άξιο διάδοχο του ιδιαίτερα επιτυχημένου MS-Office 4. Το χαρακτηριστικό "95" στο όνομα του νέου MS-Office δηλώνει τη σχέση του με τα νέα Windows 95, αφού εκτός του ότι αποτελείται από 32bit εφαρμογές, εκμεταλλεύεται ιδιαίτερα τα χαρακτηριστικά του περιβάλλοντος των Windows 95. Οι 32bit εφαρμογές του MS-Office 95 χρειάζονται 32bit Windows για να εκτελεστούν, δηλαδή Windows 95 ή Windows NT, πράγμα που σημαίνει ότι όσα αναφέρουμε εδώ δεν αφορούν στους χρήστες που παραμένουν στα Windows 3.1.

Ενα από τα βασικά χαρακτηριστικά του νέου MS-Office είναι η προσπάθεια που έχει γίνει για ολοκλήρωση των εφαρμογών, τόσο μεταξύ τους όσο και με το υπόλοιπο λειτουργικό σύστημα. Μεγάλη προσπάθεια έχει γίνει ώστε ο χρήστης να εκτελεί την εργασία που θέλει, γνωρίζοντας μόνο το τι θέλει να επιτύχει, ανεξάρτητα από το πόσα και ποια προγράμματα του MS-Office 95 θα χρειαστούν γι' αυτό. Αλλωστε, κάτι τέτοιο γίνεται εμφανές και από τη φιλοσοφία του manual, το οποίο δεν ξεπερνά τις 600 σελίδες και είναι προσανατολισμένο στο πώς ο χρήστης θα κάνει τις εργασίες του και όχι στο πώς λειτουργούν αναλυτικά τα προγράμματα. Χαρακτηριστικά αναφέρει ότι στόχος του βιβλίου είναι να μάθει ο χρήστης πώς να διεκπεραιώνει τις εργασίες του και όχι να μάθει τα προγράμματα.



Οι αλλαγές που έχουν γίνει στο νέο MS-Office 95 είναι αρκετές αλλά έχει καταβληθεί προσπάθεια να μην επηρεάσουν τη μετάβαση των χρηστών από τις παλαιότερες εκδόσεις. Πράγματι, το user interface των προγραμμάτων του είναι κατά μεγάλο ποσοστό ίδιο με των προηγούμενων εκδόσεων, σε βαθμό που οι αλλαγές να περιορίζονται σε μερικά εικονίδια των toolbars και ορισμένες επιλογές των menus. Σε αυτή τη φαινομενική ομοιότητα έχει προστεθεί αρκετή "εξυπνάδα" στις εφαρμογές, με την έννοια ότι έχουν προστεθεί χαρακτηριστικά τα οποία βοηθούν το χρήστη σε απλές, καθημερινές εργασίες. Ετσι, θα έχετε συχνά την αίσθηση ότι τα προγράμματα του MS-Office 95 γνωρίζουν τι ακριβώς θέλετε να κάνετε και το εκτελούν μόνα τους ή σας βοηθούν περισσότερο γι' αυτό. Δεν είναι τυχαία αυτή η αντιμετώπιση, αφού από χαρακτηριστικά είναι ήδη πλούσια τα προγράμματα του MS-Office, οπότε αυτό που χρειαζόταν είναι οι επιπρόσθετες ευκολίες που κάνουν την

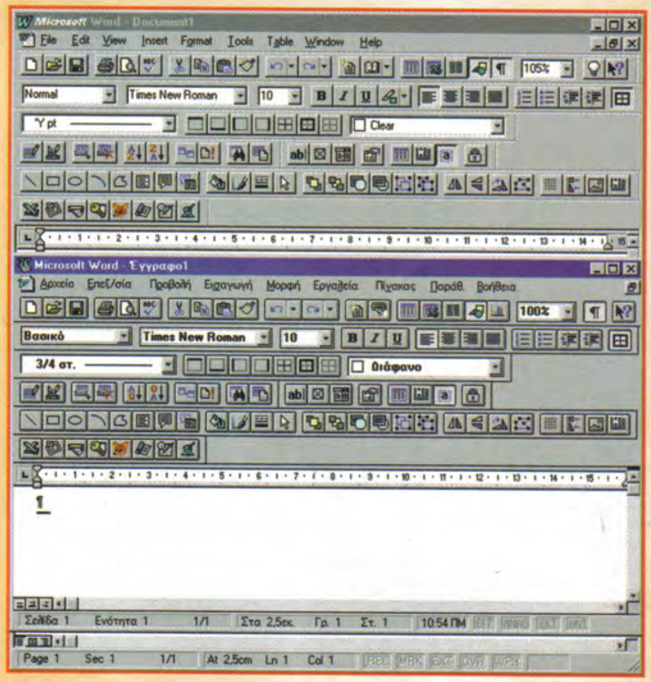
καθημερινή τους χρήση πιο εύκολη. Βέβαια, η "εξυπνάδα" δεν είναι το μόνο νέο χαρακτηριστικό του MS-Office 95, αφού έχουν προστεθεί και άλλα γνωρίσματα, τα οποία θα δούμε στη συνέχεια. Ολες οι εφαρμογές του νέου MS-Office έχουν αριθμό έκδοσης 7, σε μια προσπάθεια της Microsoft να βάλει τάξη στην αναρχία των αριθμών εκδόσεων που είχε δημιουργηθεί. Καιρός ήταν για κάτι τέτοιο, αφού χρειαζόμασταν πίνακα για να προσδιορίσουμε τις εκδόσεις για το κάθε πρόγραμμα. Εκτός από τις κλασικές, πλέον, εφαρμογές του MS-Office, δηλαδή τον επεξεργαστή κειμένων Word, το φύλλο εργασίας Excel, το πρόγραμμα παρουσιάσεων PowerPoint και τη σχεσιακή βάση δεδομένων Access (αποκλειστικά στην professional έκδοση του MS-Office 95) έχει προστεθεί το πρόγραμμα προσωπικής οργάνωσης Schedule+, το οποίο πρωτοεμφανίστηκε στα WfW 3.11, αλλά στην έκδοση για το MS-Office έχουμε σημαντικές βελτιώσεις. Επίσης, υπάρχει το Binder, ένα OLE πρόγραμμα για τη σύνδεση εγγράφων του MS-Office 95, και ο αντικαταστάτης του Office Manager, το Microsoft Office Shortcut Bar, για την κλήση των εφαρμογών του MS-Office - και όχι μόνο. Στην professional έκδοση σε CD-ROM υπάρχει και η Microsoft Bookshelf 95, η γνωστή συλλογή πληροφοριών από 8 δημοφιλή βιβλία.

Ας δούμε αναλυτικά τις εφαρμογές του νέου MS-Office 95, επισημαίνοντας τις κυριότερες προσθήκες και βελτιώσεις. Επισημαίνουμε ότι η Access θα είναι διαθέσιμη περί τα μέσα Νοεμβρίου και συνεπώς δεν υπήρχε στο πακέτο της δοκιμής μας. Οι αγοραστές της professional έκδοσης, πάντως, θα την προμηθευτούν δωρεάν με το ειδικό κουπόνι που υπάρχει μέσα στο πακέτο.

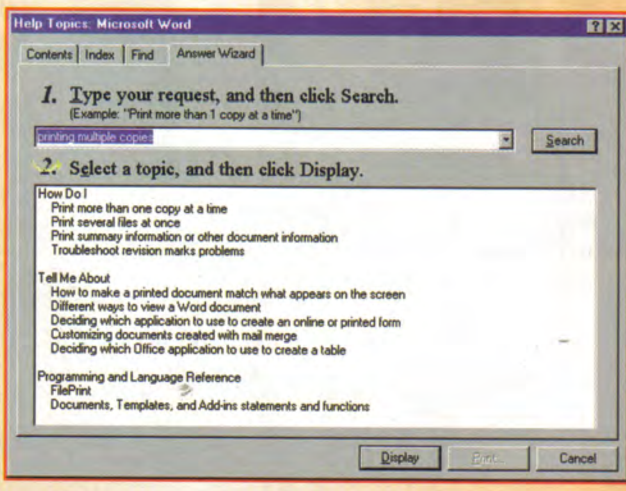
Επίσης, επειδή η έκδοση που επεξεργαστήκαμε ήταν σε δισκέτες, δεν είχαμε την ευκαιρία να δούμε το Bookshelf 95, το οποίο όμως δεν πρέπει να έχει διαφορές από την εμπορική έκδοση του προγράμματος.

MS-WORD 7.0

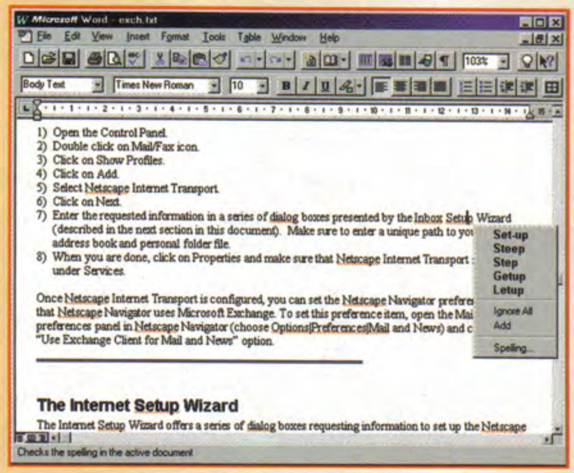
Διατηρώντας το ίδιο δοκιμασμένο και αποδεκτό από τους χρήστες user interface, προσαρμόζοντας τα χαρακτηριστικά του στο νέο περιβάλλον των Windows 95 και, βέβαια, προσθέτοντας ορισμένα νέα χρήσιμα στοιχεία, το πολύ καλό Word γίνεται ακόμα καλύτερο. Ηταν λογικό να μην κάνει αλ-



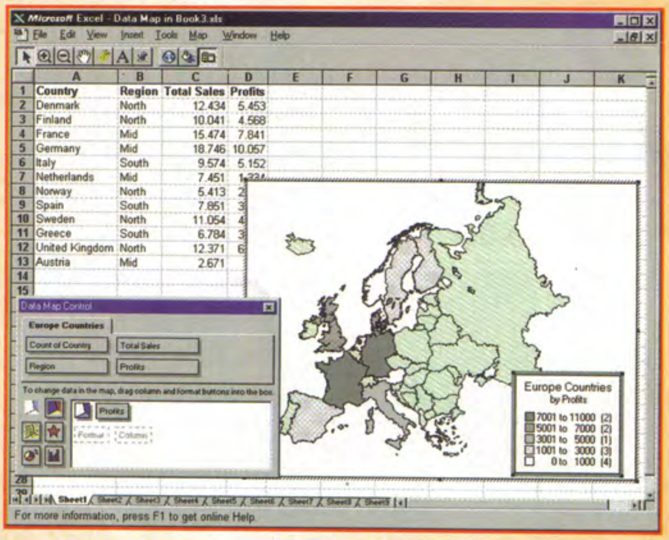
Οι διαφορές στην όψη των προγραμμάτων είναι όντως ελάχιστες.



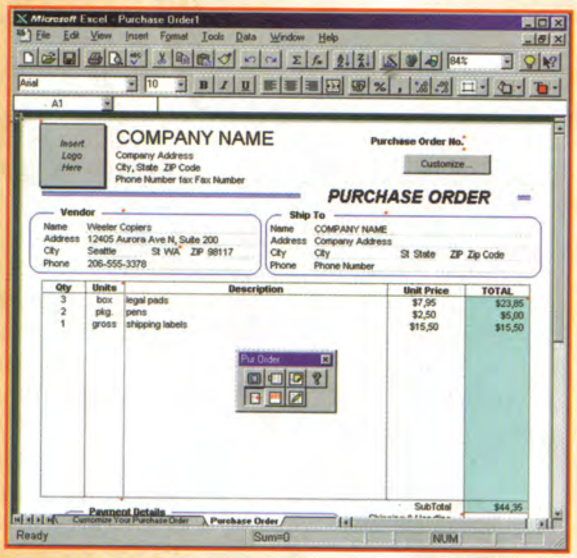
Ο Answer Wizard ξέρει καλά το MS-Office 95. Ρωτήστε τον και θα σας απαντήσει...



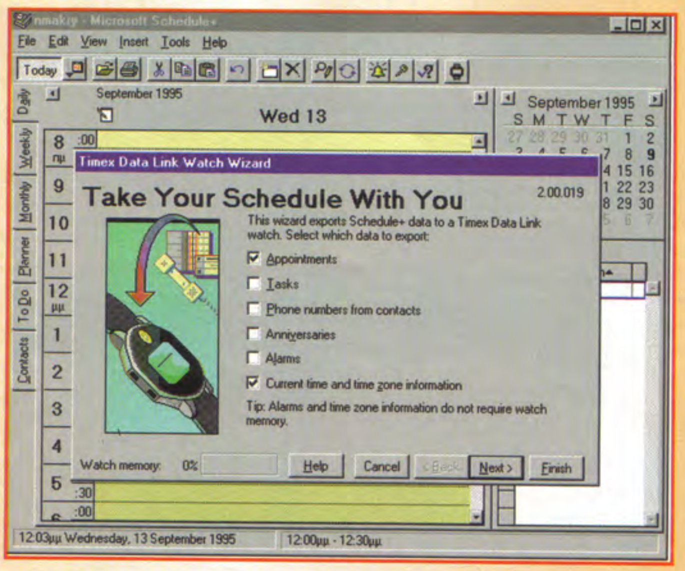
Διόρθωση κειμένου κατά την πληκτρολόγηση.



Το DataMap παράγει εντυπωσιακούς χάρτες με βάση στοιχεία από το Excel.

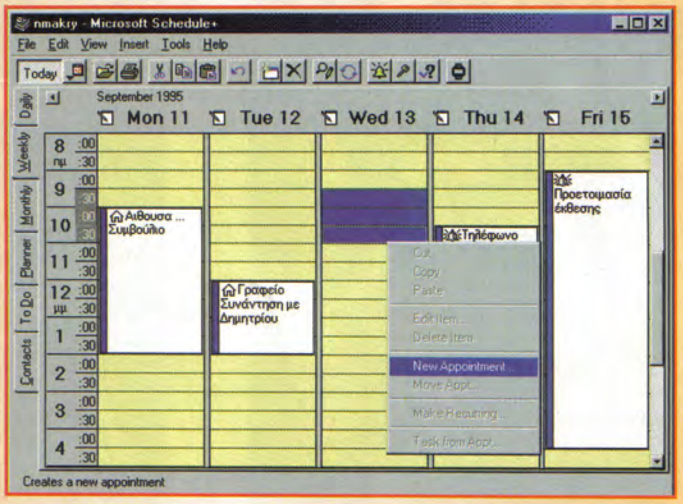


Τα templates του Excel είναι εξαιρετικής ποιότητας και λειτουργικότητας.



Ο Timex Data Link Wizard αναλαμβάνει τη μεταφορά των δεδομένων του Schedule+ στο ειδικό ρολόι.

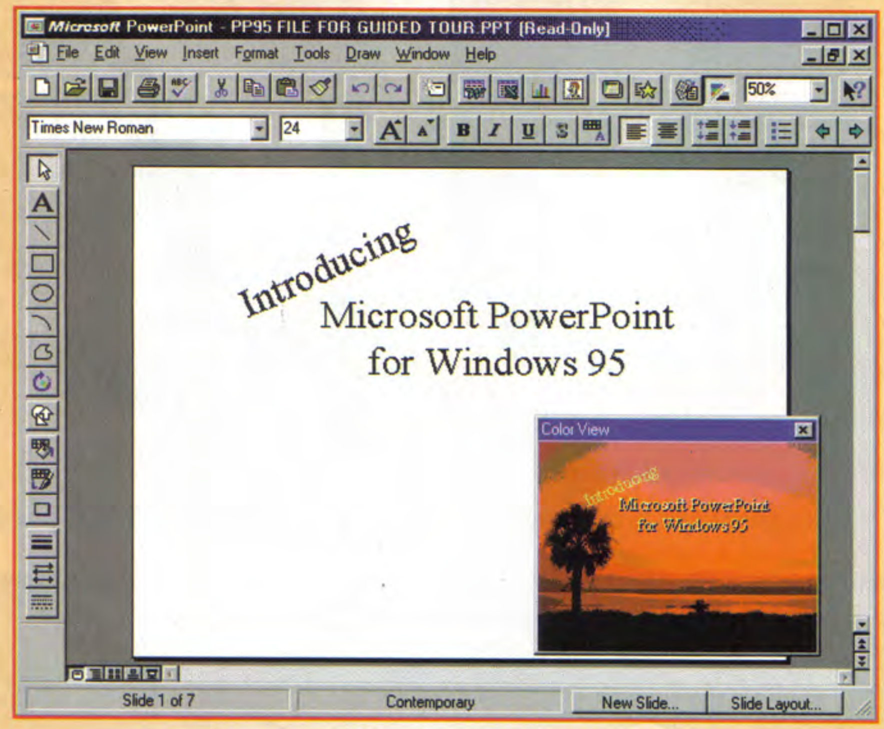
λαγές στο user interface η Microsoft, από τη στιγμή που το Word είναι ο πιο δημοφιλής επεξεργαστής κειμένων, ενώ οι αλλαγές και οι προσθήκες που έχουν γίνει ενσωματώθηκαν με τρόπο που να μη δημιουργεί προβλήματα στους παλαιούς χρήστες, ενώ αντίθετα τους διευκολύνει. Οι αλλαγές στους διαλόγους ανοίγματος των αρχείων, καθώς και στη γενικότερη όψη και λειτουργία του οφείλονται στο νέο περιβάλλον των Windows 95 και είναι μάλλον θετικές. Από τις πιο ενδιαφέρουσες προσθήκες που έχουν γίνει στο νέο Word είναι η δυνατότητα για ορθογραφική διόρθωση του κειμένου την ώρα που αυτό γράφεται! Ετσι, οι χρήστες δεν χρειάζεται να διορθώσουν το κείμενο στο τέλος, αφού τα λάθη υπογραμμίζονται με κόκκινο χρώμα την ώρα που γράφεται το κείμενο. Τι είπατε; Αν βάζει και βαθμό; Ευτυχώς όχι, ενώ το καλύτερο είναι ότι δεν στέλνει και έλεγχο στο σπίτι εάν έχετε πολλά λάθη! Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού να επιλέξει τη σωστή λέξη για μία που έχει γραφεί λάθος, ενώ σημαντικό είναι ότι διακρίνει τις ελληνικές λέξεις (αφού έχουν γραφεί με ελληνικές γραμματοσειρές) και δεν τις διορθώνει εάν δεν υπάρχει το κατάλληλο λεξικό. Ετσι, δεν γεμίζει με κοκκινάδια το κείμενο θεωρώντας λάθος όλες τις λέξεις που δεν υπάρχουν στα ήδη εγκατεστημένα λεξικά. Μια άλλη προσθήκη είναι το highlighter pen, που παρέχει τη δυνατότητα να χρωματίζουμε με μαρκαδόρους διαφόρων χρωμάτων τμήματα του κειμένου, όπως ακριβώς κάνουμε πολλές φορές στο χαρτί. Σημαντική είναι επίσης και η δυνατότητα για εύρεση και αντικατάσταση τύπων λέξεων, αλλά δυστυχώς αυτό ισχύει μόνο για τα αγγλικά. Ετσι, αυτοί που γράφουν κείμενα στα αγγλικά, ψάχνοντας τη λέξη "purchase" για να την αντικαταστήσουν με τη λέξη "buy", το σύστημα θα αντικαταστήσει αυτόματα και τις "purchasing" με "buying", "purchased" με "bought" κ.ο.κ. Αν και όλοι θα θέλαμε να ισχύει κάτι τέτοιο και για τα ελληνικά, δυστυχώς δεν είναι στα άμεσα σχέδια της ελληνοποίησης που κάνει η Microsoft Hellas. Αυτό πάντως που ελπίζουμε να γίνει είναι η μεταγλώττιση των templates και wizards που διαθέτει το πρόγραμμα, με τα οποία μπορούμε να δημιουργήσουμε πλήθος εγγράφων υψηλής ποιότητας. Τέλος, μεγάλη έμφαση έχει δοθεί στην επικοινωνία του Word με τις άλλες εφαρμογές.



Η απεικόνιση των ραντεβού στο Schedule+.



Η shortcut bar του νέου MS-Office 95 είναι λειτουργική με αυξημένες δυνατότητες.



Απεικόνιση των slides σε άσπρο-μαύρο.

Μοιράζεται το ίδιο address book με το Schedule+, ενώ χρησιμοποιείται από το Exchange ως editor για τη συγγραφή των μηνυμάτων.

MS-EXCEL 7.0

Και για το Excel ισχύουν αυτά που αναφέραμε για το Word στο θέμα του user interface. Ελάχιστες αλλαγές παρατηρούνται σε αυτό και οι προσθήκες είναι προσεκτικά τοποθετημένες. Η πρώτη προσθήκη στο Excel αποτελεί "δάνειο" από το Word, μοιραζόμενο μαζί του το AutoCorrect. Ολες πλέον οι εφαρμογές του MS-Office 95 έχουν το AutoCorrect, και οι προσθήκες που κάνουμε από μια εφαρμογή γίνονται άμεσα διαθέσιμες και στις υπόλοιπες.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρον όσο και εντυπωσιακό είναι το DataMap, η δυνατότητα δηλαδή του Excel να απεικονίζει τα δεδομένα που σχετίζονται με γεωγραφικές περιοχές σε χάρτες με διάφορες μορφές. Το Excel αναγνωρίζει τα ονόματα των περιοχών και απεικονίζει τα στοιχεία με τον τρόπο που επιλέγει ο χρήστης πάνω στο χάρτη. Ετσι, μπορείτε να δείτε ρεαλιστικές παραστάσεις με στοιχεία που αφορούν σε περιοχές, όπως πυκνότητα πληθυσμών, κέρδη ανά περιοχή κ.λπ. Εξίσου εντυπωσιακά είναι και τα templates και wizards που διαθέτει, τα οποία είναι πλήρως παραμετρικά και μπορούν να προσαρμοστούν εύκολα ώστε να τα χρησιμοποιήσετε για διάφορες εργασίες. Ελπίζουμε ότι και τα δύο αυτά χαρακτηριστικά θα περιληφθούν στον εξελληνισμό της Microsoft Hellas, γιατί είναι ιδιαίτερα χρήσιμα και εντυπωσιακά. Στα νέα χαρακτηριστικά πρέπει να συμπεριλάβουμε τη δυνατότητα για αυτόματο υπολογισμό των επιλεγμένων κελιών και την εμφάνιση του αποτελέσματος στη status bar.

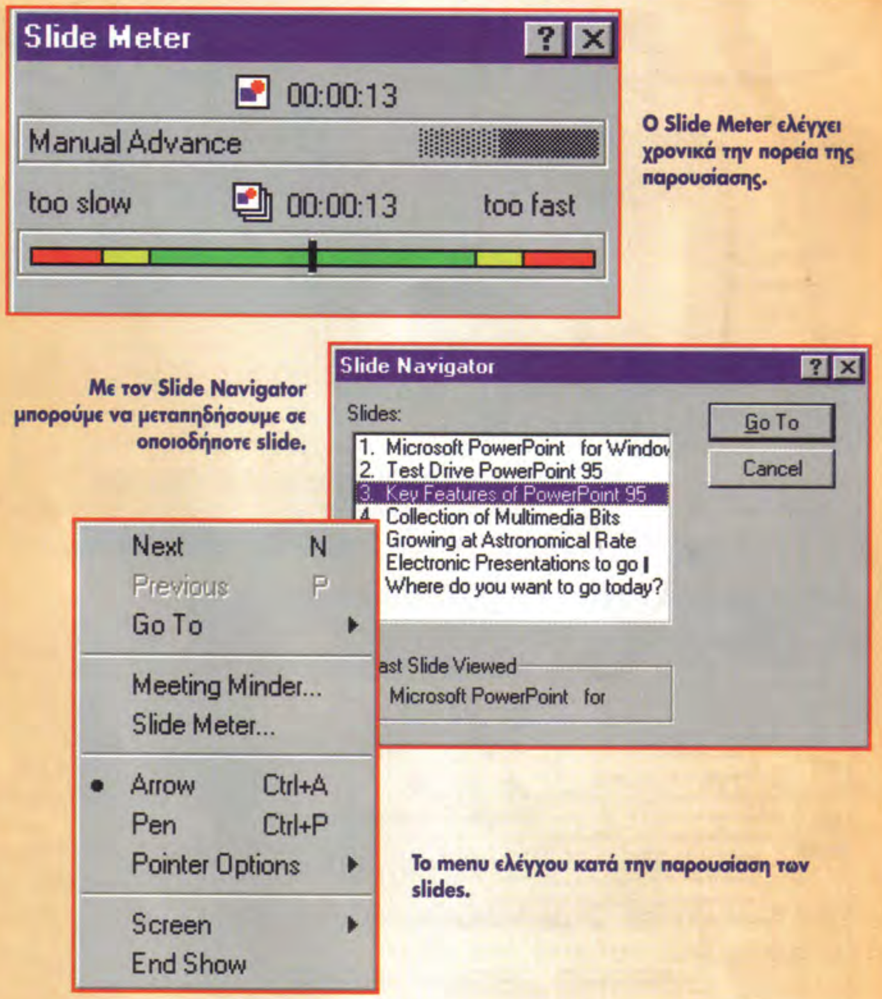
Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το είδος της πράξης (sum, average, max, min κ.λπ.) και αφού επιλέξει τα κελιά που θέλει, εμφανίζεται το αποτέλεσμα. Τέλος, λοιπόν, στις προσωρινές στήλες και στα calculators για απλές πράξεις πάνω στο φύλλο.

Η δυνατότητα επικοινωνίας του Excel με το περιβάλλον του έχει αυξηθεί σημαντικά. Εκτός των αυξημένων δυνατοτήτων για ανταλλαγή στοιχείων σε περιβάλλον δικτύου, υπάρχει μεγάλη επικοινωνία με την Access, τόσο στην ανταλλαγή στοιχείων όσο στα ίδια τα προγράμματα. Ενδεικτικά αναφέρουμε τη δυνατότητα για χρήση φορμών της Ac-

cess για εισαγωγή στοιχείων στο Excel. Τα προγράμματα του MS-Office 95 είναι πραγματικά εργαλεία, αλλά όταν συνδυάζονται μεταξύ τους, δεν παίζονται...

MS-POWERPOINT 7.0

Κάθε πρόγραμμα παρουσιάσεων πρέπει να συνδυάζει δύο πράγματα: δυνατότητες και ευκολία χρήσης. Πολλοί χρήστες που χρειάζονται τέτοια προγράμματα δεν έχουν χρόνο για να τα μάθουν πλήρως, οπότε το πρόγραμμα θα πρέπει να είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να αποκαλύπτει την πλειοψηφία των χαρακτηριστικών του, ακόμα και στους χρήστες που δεν έχουν ασχοληθεί ιδιαίτερα μαζί του. Το PowerPoint είναι γνωστό ότι συνδυάζει τα χαρακτηριστικά αυτά και στη νέα έκδοση ενσωματώνει καινούριες δυνατότητες και ευκολίες, κυρίως στον τομέα της παρουσίασης, διατηρώντας τις ήδη εξαιρετικές δυνατότητές του, με τα επαγγελματικά templates και τη γενικότερη οργάνωση των παρουσιάσεων. Για τη διάρκεια, λοιπόν, της παρουσίασης το PowerPoint αναλαμβάνει να σας θυμίζει εάν πηγαίνετε αργά ή γρήγορα την παρουσίαση, ενώ, εάν χρειαστείτε να κρατήσετε κάποιες σημειώσεις την ώρα της παρουσίασης, ο Meeting Minder είναι αυτό που χρειάζεστε. Μπορείτε, μάλιστα, να συγκεντρώσετε τις σημειώσεις αυτές και να δημιουργήσετε την ώρα της παρουσίασης κάποιο slide! Η δυνατότητα για μεταπήδηση σε οποιοδήποτε slide μέσω του Slide Navigator, τα hidden slides και βέβαια το ειδικό μενού ελέγχου που υπάρχει πλέον κατά την παρουσίαση και ελέγχει τα ανωτέρω -και όχι μόνο- είναι από τα σημαντικά νέα χαρακτηριστικά του PowerPoint 7. Χρήσιμη για την κατασκευή των slides είναι η δυνατότητα για εμφάνισή τους σε άσπρο-μαύρο, έτσι ώστε να δείτε πώς θα είναι αν εμφανιστούν σε ασπρόμαυρη προβολή. Επίσης, εκτός από το AutoCorrect, που αναφέραμε ότι είναι κοινό σε όλο το MS-Office 95, το PowerPoint διαθέτει τον Style Checker, ένα εργαλείο που ελέγχει ορθογραφία και εμφάνιση των slides. Τέλος, όταν ολοκληρωθεί η κατασκευή της παρουσίασης και πρέπει να ετοιμάσουμε τις δισκέτες μας με αυτήν, ο Pack & Go Wizard αναλαμβάνει να τοποθετήσει στις δισκέτες όλα τα απαραίτητα αρχεία, συμπιεσμένα και με τον PowerPoint viewer εάν θέλουμε. Ετσι, δεν πρόκειται να πάμε στην παρουσίασή μας ψάχνοντας απεγνωσμένα για κάποιο αρχείο που λείπει!



Ο Slide Meter ελέγχει χρονικά την πορεία της παρουσίασης.

Με τον Slide Navigator μπορούμε να μεταπηδήσουμε σε οποιοδήποτε slide.

Το menu ελέγχου κατά την παρουσίαση των slides.

MS-SCHEDULE+

Από τη στιγμή που όλα τα ανταγωνιστικά πακέτα του MS-Office διαθέτουν προγράμματα προσωπικής οργάνωσης, έπρεπε να υπάρχει αντίστοιχο πρόγραμμα και στο MS-Office. Βελτιώνοντας σημαντικά το Schedule+ των WfW 3.11, η Microsoft παρουσιάζει ένα εξαιρετικό πρόγραμμα προσωπικής οργάνωσης, το οποίο διαθέτει πληρότητα χαρακτηριστικών και ένα αρκετά λειτουργικό user interface.

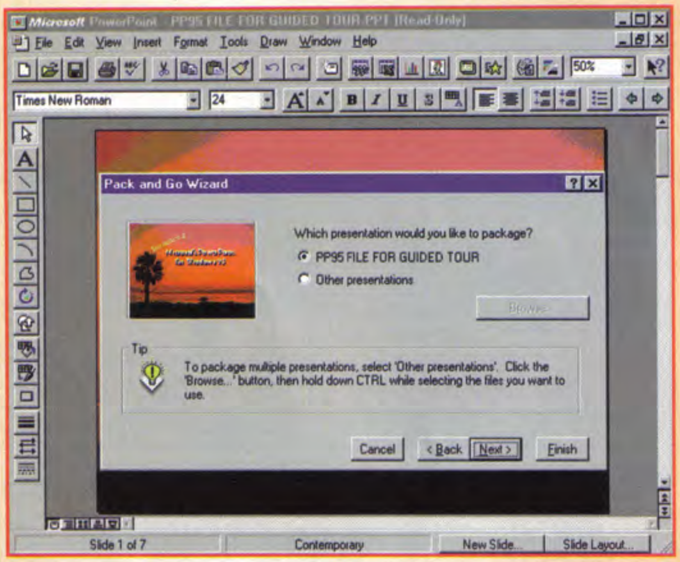
Η οργάνωση των ραντεβού και η παρουσίασή τους στην οθόνη μπορεί να γίνει με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους, ενώ όλα τα τμήματα του προγράμματος συνδυάζονται άριστα μεταξύ τους. Ο διευθυνσιογράφος είναι πλήρης και έχει τη δυνατότητα να είναι προσπελάσιμος και από άλλες εφαρμογές του MS-Office, ενώ υπάρχει η δυνατότητα για εξαγωγή των στοιχείων του Schedule+ σε άλλες εφαρμογές, όπως το MS-Project ή το MS-Excel. Σε περιβάλλον δικτύου παρέχει τη δυνατότητα για αυτόματη ειδοποίηση των συμμετεχόντων σε μια συνάντηση, εάν υπάρχουν στα στοιχεία που έχουμε εισάγει.

Ενα ιδιαίτερα εξυπηρετικό χαρακτηριστικό του Schedule+ για τους χρήστες που κινούνται πολύ, είναι η δυνατότητα για εξαγωγή των στοιχείων που έχουμε εισάγει σε Timex Data Link Watch, ώστε να τα έχουμε πάντα μαζί μας. Με τη χρήση του ειδικού Wizard μπορούμε να επιλέξουμε τα στοιχεία που θέλουμε, περιορίζοντας την απαιτούμενη μνήμη του ρολογιού, και να τα εισαγάγουμε στο φορητό ρολόι.

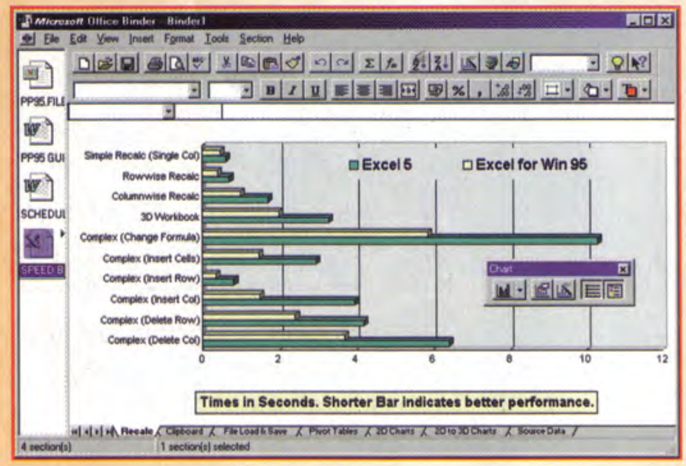
ΤΑ ΥΠΟΛΟΙΠΑ

Ενα πρόγραμμα που πραγματικά ολοκληρώνει το MS-Office είναι το Binder.

Πρόκειται για μια OLE 2 εφαρμογή η οποία έχει τη δυνατότητα να ενσωματώνει έγ-



Pack & Go, πακετάρουμε και έτοιμοι για την παρουσίαση.



Ο Binder ολοκληρώνει τις εφαρμογές του MS-Office συγχωνεύοντας τα έγγραφά τους.

γραφα από τις εφαρμογές του MS-Office 95 σε ένα αρχείο, ώστε να μπορούμε να τα διανέμουμε με τρόπο ενιαίο. Μέσα από το Binder μπορούμε να επεξεργαστούμε τα έγγραφα αυτά και μάλιστα χρησιμοποιώντας τις ίδιες τις εφαρμογές που τα δημιούργησαν, με τη χρήση του OLE 2.

Η Shortcut Bar είναι μια μπάρα με εικονίδια όπου κανείς μπορεί να καλέσει τις εφαρμογές του MS-Office - και όχι μόνο. Μπορεί να αντικαταστήσει το Start menu σε λειτουργία, ενώ είναι εύκολη η προσθήκη και νέων προγραμμάτων-εικονιδίων σε αυτήν με χρήση του drag'n'drop.

Για την Access δεν θα αναφέρουμε πολλά πράγματα, γιατί δεν έχουμε δει κάποια πρόσφατη έκδοση, έστω και κατά την πορεία της κατασκευής της. Πάντως, σε μια παλαιότερη έκδοση που είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε, είδαμε αρκετές βελτιώσεις και προσθήκες με κυριότερη το replication, τη δυνατότητα για ενημέρωση βάσεων που βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη.

Βελτιώσεις είχαμε δει και σε άλλα σημεία, αλλά καλύτερα να περιμένουμε το Νοέμβριο για περισσότερα και ακριβέστερα στοιχεία.

Για το τέλος σάς αφήσαμε το καλύτερο, το οποίο δεν είναι πρόγραμμα αλλά χαρακτηριστικό που έχουν όλα τα προγράμματα του MS-Office 95. Πρόκειται για τον Answer Wizard, μια ειδική λειτουργία στο help των προγραμμάτων, που παρέχει τη δυνατότητα να κάνετε ερωτήσεις για τις λειτουργίες των προγραμμάτων σε απλή καθομιλουμένη αγγλική και ο Answer Wizard να σας παρουσιάσει όλα τα σχετικά topics! Στην πράξη αποδεικνύεται ένα εξαιρετικό εργαλείο, αφού μπορείτε να εκφράσετε απλώς τι ακριβώς θέλετε να κάνετε και να σας δώσει τα σημεία στα οποία θα βρείτε βοήθεια γι' αυτό. Τελικά αυτό το MS-Office αποδεικνύεται αρκετά έξυπνο...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το νέο MS-Office είναι σίγουρα ένα εξαιρετικό πακέτο εφαρμογών. Περιέχει τις πιο δημοφιλείς ανά κατηγορία εφαρμογές, ενώ οι βελτιώσεις που έχουν γίνει στις νέες εκδόσεις, σε συνδυασμό με τον αυξημένο βαθμό ολοκλήρωσης των εφαρμογών μεταξύ τους, συγκροτούν ένα κορυφαίο σύνολο. Φυσικά, δεν πρέπει να παραλείψουμε το ότι όλες οι εφαρμογές είναι 32bit, οι ιδανικές δηλαδή εφαρμογές για τα Windows 95 και τα Windows NT.

Αξίζει να αναβαθμιστείτε στο νέο MS-Office; Το σίγουρο είναι ότι, εφόσον συζητάμε το ενδεχόμενο της αναβάθμισης, θα πρέπει να έχετε ή να αναβαθμιστείτε σε κάποια από τα 32bit Windows, αφού μόνο σε αυτά τρέχουν οι εφαρμογές του. Εφόσον δουλεύετε, λοιπόν, σε 32bit Windows, τα πλεονεκτήματα της αναβάθμισης και του MS-Office είναι σημαντικά. Η αυξημένη σταθερότητα των εφαρμογών, τα νέα χαρακτηριστικά, το περιβάλλον εργασίας που προσφέρουν τα Windows 95 (και το οποίο στη νέα τους έκδοση θα έχουν και τα Windows NT) και, τέλος, η αυξημένη ταχύτητα των προγραμμάτων του MS-Office 95, δεν είναι ασήμαντα πλεονεκτήματα. Και όταν μιλάμε για ταχύτητα, να αναφέρουμε αύξηση της τάξεως του 50% κατά μέσο όρο στους υπολογισμούς του Excel, ταχύτερες εκτυπώσεις σε όλες τις εφαρμογές και βελτιώσεις απόκρισης σε πολλά άλλα σημεία. Οι απαιτήσεις του νέου MS-Office σε σύστημα δεν διαφέρουν σημαντικά από αυτές του προηγούμενου, με περίπου 120MB χώρο στο δίσκο (εκτιμώμενο με την Access) και 8MB μνήμη για την εκτέλεση δύο εφαρμογών ταυτόχρονα, όπως λέει η Microsoft. Για όσους ενδιαφέρονται για την ελληνική έκδοση, αυτή θα είναι έτοιμη στα μέσα Νοεμβρίου και, σύμφωνα με δήλωση της Microsoft Hellas, θα κινείται στα πρότυπα της μεταγλώττισης του MS-Office 4. Φυσικά, για τους αγοραστές της αγγλικής έκδοσης θα υπάρξει ειδική τιμή διάθεσης της ελληνικής έκδοσης.

Η απόφαση για την αναβάθμιση -ή όχι- είναι δική σας, αλλά η απόλαυση εργασίας με το νέο MS-Office 95 ανήκει μόνο σε αυτούς που θα αναβαθμιστούν... ■

VIDEO BLASTER SE100 & MP400

Οι δύο αυτές κάρτες της Creative δίνουν στον υπολογιστή σας δυνατότητες ψηφιοποίησης video και αποκωδικοποίησης συμπιεσμένου σήματος MPEG, παρέχοντας λύσεις στους τομείς των multimedia παραγωγών και της ψυχαγωγίας.

Η χάρη της εικόνας

του Κοσμά Μπενέκου
kosmega@compulink.gr

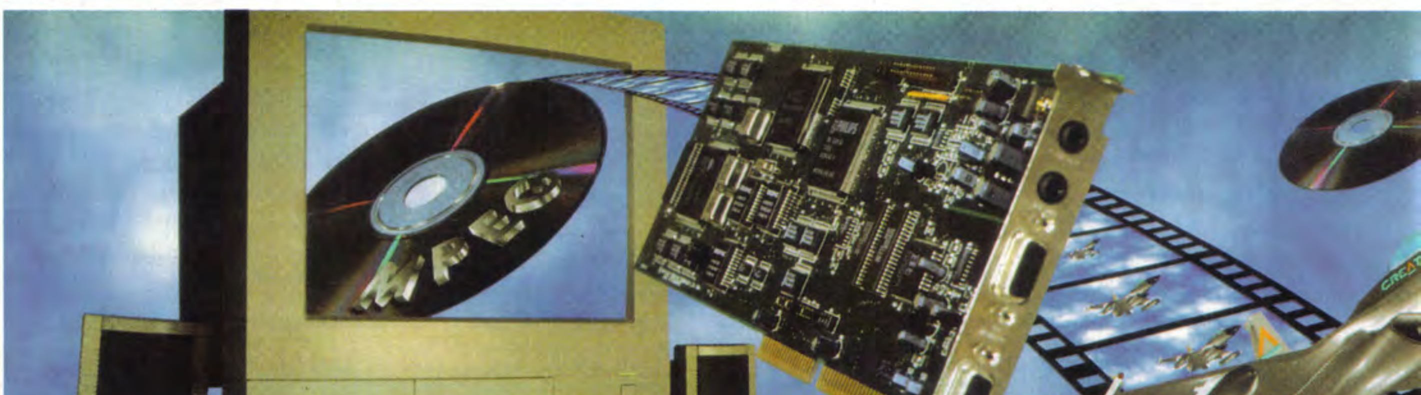
Η "μαγεία" της εικόνας είναι κάτι αναμφισβήτητο. Η αντίληψη μέσω της όρασης δεν είναι μόνο μία αισθητική απόλαυση αλλά μία εξαιρετικά χρήσιμη λειτουργία, η οποία τροφοδοτεί τον εγκέφαλό μας με τεράστιο όγκο δεδομένων. Η σημασία της λειτουργίας γίνεται αντιληπτή από το γεγονός ότι ο ανθρώπινος εγκέφαλος έχει αφιερώσει το μεγαλύτερο μέρος της δραστηριότητάς του στην επεξεργασία των δεδομένων που λαμβάνει μέσω της όρασης. Είναι φυσικό, επομένως, να μπορούμε να χειριζόμαστε εικόνες και να εργαζόμαστε περισσότερο με εικόνες παρά με οποιονδήποτε άλλο τρόπο.

Εξάλλου, δεν είναι τυχαία η τεράστια διάδοση των γραφικών συστημάτων χειρισμού των υπολογιστών. Η εικόνα είναι το αποτελεσματικότερο μέσο για να μεταφέρεις πληροφορίες και αφού ο υπολογιστής είναι, τουλάχιστον για την ώρα, το αποτελεσματικότερο μέσο για τη διαχείριση των πληροφοριών, είναι εμφανές ότι ο συνδυασμός τους ανοίγει νέους ορίζοντες σε όλους τους τομείς όπου η εικόνα παίζει καθοριστικό ρόλο. Τομείς όπως αυτοί της εκπαίδευσης, της ψυχαγωγίας και της διαφήμισης είναι αυτοί στους οποίους οι επιδράσεις της σύγχρονης τεχνολογίας της εικόνας είναι πιο εμφανείς.

Προκειμένου όμως οι υπολογιστές να είναι



VIDEO BLASTER SE100



VIDEO BLASTER MP400

σε θέση να μας βοηθήσουν στη διαχείριση των εικόνων, πρέπει να είναι κατάλληλα εξοπλισμένοι με περιφερειακά σημαντικής υπολογιστικής ισχύος, ώστε να μπορούν να αντεπεξέλθουν στις απαιτήσεις επεξεργασίας του μεγάλου όγκου δεδομένων. Η βοήθεια των εξειδικευμένων κυκλωμάτων επικεντρώνεται - κυρίως - στις φάσεις της δημιουργίας και της προβολής των εικόνων, όπου και οι απαιτήσεις είναι μεγαλύτερες.

Στη φάση της δημιουργίας έχουμε δύο επιλογές: είτε να δημιουργήσουμε εικόνες εξ ολοκλήρου στον υπολογιστή είτε να χρησιμοποιήσουμε εικόνες που προέρχονται από το περιβάλλον μας. Στην πρώτη περίπτωση έχουμε μεγαλύτερη ελευθερία ως προς την τελική εμφάνιση, αλλά στον αντίποδα βρίσκεται η πολύ επίπονη ανάπτυξη. Στη δεύτερη περίπτωση έχουμε κάποιους περιορισμούς αλλά μπορούμε σε πολύ λιγότερο χρόνο να έχουμε έτοιμη στον υπολογιστή την "πρώτη ύλη" για να ξεκινήσει μία παραγωγή.

Δύο είναι οι επιλογές μας και στη φάση της προβολής. Η πρώτη είναι να χρησιμοποιούμε το σύνολο των δεδομένων των εικόνων για να τις αναπαράγουμε, πετυχαίνοντας έτσι την υψηλότερη δυνατή πιστότητα, αλλά σε αυτή την περίπτωση ο μεγάλος όγκος των δεδομένων επιβάλλει τη χρησιμοποίηση πολύ ακριβών διατάξεων, οι οποίες να είναι σε θέση να αντεπεξέλθουν. Η δεύτερη είναι να συμπιέσουμε τα δεδομένα, κάνοντας μεν μία μικρή παραχώρηση στην πιστότητα αλλά κερδίζοντας από τις χαμηλότερες απαιτήσεις εξοπλισμού.

Και στις δύο φάσεις η ενδεχόμενη επιλογή εξαρτάται από πολλά κριτήρια, αλλά σε γενικές γραμμές μπορούμε να πούμε ότι η "ερασιτεχνική" χρήση "προτιμάει" την ταχύτητα ανάπτυξης και το χαμηλό κόστος παρά την υψηλότατη ποιότητα που κοστίζει μία περιουσία. Η Creative, προκειμένου να ικανοποιήσει - κυρίως - την ερασιτεχνική αγορά, διαθέτει τις κάρτες SE100 και MP400, που απευθύνονται στη φάση της δημιουργίας και της προβολής αντίστοιχα. Η SE100 έχει τη δυνατότητα να εισάγει στον υπολογιστή εικόνες από video, να ψηφιοποιεί δηλαδή το αναλογικό σήμα και να το καθιστά κατάλληλο για τον υπολογιστή, ενώ η MP400 χρησιμοποιείται για να αναπαράγει εικόνες από συμπιεσμένα δεδομένα.





VIDEO BLASTER SE100



VIDEO BLASTER MP400

VIDEO BLASTER SE100

Το περιβάλλον μάς παρέχει μία τεράστια ποικιλία θεμάτων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στις παραγωγές μας. Ο πιο εύκολος τρόπος για να αποτυπώσουμε διάφορες σκηνές είναι να χρησιμοποιήσουμε μία κάμερα. Ομως, ο τρόπος με τον οποίον οι εικόνες αποθηκεύονται στη βιντεοκασέτα δεν επιτρέπει στον υπολογιστή να τις αξιοποιήσει άμεσα. Για να γίνει αυτό, τα δεδομένα που βρίσκονται σε αναλογική μορφή πάνω στη βιντεοκασέτα πρέπει να μετατραπούν σε ψηφιακά και στη συνέχεια να οδηγηθούν για επεξεργασία.

Η SE100 διαθέτει τρεις εισόδους αναλογικού σήματος video (2 composite και 1 S-Video), μέσω των οποίων λαμβάνεται το σήμα προς ψηφιοποίηση. Μπορούμε να έχουμε συνδεδεμένες συσκευές και στις τρεις εισόδους, αλλά ενεργός μπορεί να είναι μόνο μία κάθε φορά. Τα συστήματα που υποστηρίζονται περιλαμβάνουν τα NTSC, NTSC-M, PAL, PAL-B και PAL-G, εξασφαλίζοντας έτσι τη συνεργασία με το σύνολο - σχεδόν - του εξοπλισμού video. Αφού το σήμα ψηφιοποιηθεί, οδηγείται για εμφάνιση στην οθόνη. Η τεχνική που χρησιμοποιείται είναι αυτή του Video Overlay, με σύνδεση που χρησιμοποιεί μεταφορά σήματος από τη VGA στην SE100 ταυτόχρονα με VGA Feature Connector. Αναλυτικότερα, το σήμα της κάρτας VGA οδηγείται στην SE100, η οποία "εναποθέτει" πάνω στο κανονικό σήμα το σήμα του video και στη συνέχεια το δίνει στην οθόνη. Το αποτέλεσμα είναι να βλέπουμε στην οθόνη μας, εκτός από το desktop των Windows, και video για το οποίο η VGA κάρτα δεν γνωρίζει τίποτε. Αυτό γίνεται για να εξασφαλιστεί η ομαλή εμφάνιση του video στην οθόνη. Αν το σήμα οδηγούνταν για εμφάνιση στην κάρτα VGA, τότε θα υπήρχαν περιορισμοί στην ταχύτητα προβολής και στο βάθος χρώματος, ανάλογα με τις δυνατότητες της κάρτας που υπάρχει σε κάθε σύστημα. Ετσι, ανεξάρτητα από τη VGA, έχουμε στην οθόνη full-motion video με περισσότερα από 2 εκατομμύρια χρώματα. Ο μόνος περιορισμός είναι να μην εργάζεται εκείνη τη στιγμή η VGA σε ανάλυση μεγαλύτερη από 800x600 με 256 χρώματα.

Τη στιγμή της προβολής μπορούμε να παγώσουμε την εικόνα και να αποθηκεύσουμε κάποιο μεμονωμένο καρέ. Η αποθήκευση μπορεί να γίνει σε τύπους BMP, TIFF, MMP, PCX, TGA και JPEG. Ετσι, καλύπτονται όλα τα διαδεδομένα formats και γίνεται εύκολη η συνεργασία με άλλες εφαρμογές. Εκτός από αποθήκευση μεμονωμένων καρέ, είναι δυνατή και η αποθήκευση ακολουθίας. Ετσι, δημιουργείται ένα video-clip, το οποίο μπορεί να αποθηκευτεί ως αρχείο AVI που είναι το πρότυπο των Windows για αρχεία video.

Ενδιαφέροντα είναι επίσης τα εφέ που μπορούν να εφαρμοστούν κατά τη διάρκεια προβολής. Μπορούμε να αναποδογυρίσουμε την εικόνα, να αλλάξουμε το λόγο πλευρών, να παραλείψουμε κάποια καρέ κατά την προβολή, δημιουργώντας έτσι ένα strobing effect, ή ακόμη και να προβάλουμε το video σε συγκεκριμένο χώρο πάνω στο desktop. Αυτό το

τελευταίο είναι δυνατό χάρη στη λειτουργία Chroma keying, με την οποία μπορούμε να καθορίσουμε ένα συγκεκριμένο χρώμα ως παράθυρο προβολής. Ετσι, αν με το κατάλληλο εργαλείο επιλέξουμε την κόκκινη επικεφαλίδα που έχουμε σε ένα κειμενό μας, τότε τα γράμματα της επικεφαλίδας αλλά και καθετί που έχει ακριβώς το ίδιο χρώμα θα γίνουν διαφανή και θα αφήνουν να φαίνεται το video που προβάλλεται από πίσω. Επίσης, υπάρχουν και τα κλασικά ρυθμιστικά που περιλαμβάνουν αντίθεση, φωτεινότητα, κορεσμό και μετατόπιση στο χρωματικό φάσμα (hue), προκειμένου να επιτύχουμε την καλύτερη δυνατή απεικόνιση. Κάτι που πιθανότατα πέρασε από το μυαλό σας είναι και η δυνατότητα να μετατρέψετε το monitor του υπολογιστή σας σε τηλεόραση. Από μόνη της η SE100 δεν έχει αυτή τη δυνατότητα, αλλά αν τη συνδέσετε με ένα video που διαθέτει και tuner (τα περισσότερα έχουν), τότε θα μπορείτε να παρακολουθείτε τις αγαπημένες σας εκπομπές από την οθόνη του υπολογιστή σας και, αν κάτι σας αρέσει πολύ, να κρατάτε στιγμιότυπα στο σκληρό σας! Τέλος, μαζί με την SE100 διατίθενται τα Asymetrix Digital Video Producer, Aldus PhotoStyler SE και HSC Digital Morph. Πρόκειται για μερικές από τις πιο δημοφιλείς εφαρμογές στο χώρο, οι οποίες θα σας επιτρέψουν να πέσετε αμέσως στη δουλειά και να εκφράσετε τις καλλιτεχνικές ευαισθησίες σας.

VIDEO BLASTER MP400

Ο μεγάλος όγκος που καταλαμβάνουν τα δεδομένα της κινούμενης εικόνας είναι ένα δυσβάσταχτο φορτίο που δημιουργεί προβλήματα στην αποθήκευση και την επεξεργασία του. Η λύση δόθηκε με την εφαρμογή διαφόρων τεχνικών συμπίεσης αυτών των δεδομένων, οι οποίες τεχνικές επέτρεψαν τη διαχείρισή τους ακόμη και από μέτριας απόδοσης συστήματα.

Η πιο διαδεδομένη τεχνική συμπίεσης video είναι σήμερα αυτή του προτύπου MPEG-1. Η τεχνική αυτή δεν περιορίζεται μόνο στη συμπίεση του οπτικού σήματος αλλά προχωράει και στο ηχητικό σήμα και προσφέρει λόγους συμπίεσης μέχρι και 40:1, διατηρώντας την εικόνα σε επίπεδο VHS και τον ήχο σε επίπεδο κοντά σε αυτό του CD-Audio. Ετσι, είναι πλέον ικανοποιητική η χωρητικότητα ενός CD-ROM για αποθήκευση περίπου 75 λεπτών video με ήχο, καθιστώντας πρακτική ακόμη και την κυκλοφορία κινηματογραφικών ταινιών σε CD-ROM (συνήθως 2) αλλά και την ανάπτυξη εντυπωσιακών παιχνιδιών που ενσωματώνουν μακράς διαρκείας σκηνές video. Η αποσυμπίεση, όμως, ενός τόσο συμπιεσμένου σήματος είναι αρκετά δύσκολη, με αποτέλεσμα οι συνηθισμένοι επεξεργαστές γενικού τύπου, όπως είναι ο 486, να μην προλαβαίνουν να την κάνουν αρκετά γρήγορα. Για το σκοπό αυτό δημιουργήθηκαν ειδικοί επεξεργαστές, οι οποίοι μπορούν να κάνουν την αποσυμπίεση με ταχύτητα 25 καρέ το δευτερόλεπτο που είναι ο ελάχιστος απαιτούμενος ρυθμός ώστε να έχουμε την εντύπωση ομαλής κίνησης.

Η MP400 είναι μία τέτοια κάρτα αποσυμπίεσης, η οποία μπορεί να αποκωδικοποιήσει δεδομένα MPEG-1 που περιέχονται σε CDs τύπου ISO 9660, Karaoke CD, Video-CD και CD-i, αρκεί η συσκευή CD-ROM που διαθέτει ο υπολογιστής σας να μπορεί να διαβάσει αυτούς τους τύπους. Συνήθως, αρκεί να είναι το CD-ROM drive XA compatible, ώστε να μπορείτε απροβλημάτιστα να χρησιμοποιείτε όλους αυτούς τους τύπους.

Οπως και στην SE100, έτσι κι εδώ χρησιμοποιείται η τεχνική Video Overlay για τη μεταφορά της εικόνας στην οθόνη, εξασφαλίζοντας σταθερή ταχύτητα και χρωματική ακρίβεια, με τον περιορισμό ότι η μέγιστη ανάλυση εργασίας των Windows θα είναι 800x600 με 256 χρώματα. Για την καλύτερη απεικόνιση, υπάρχουν κι εδώ ρυθμιστικά αντίθεσης, φωτεινότητας, κορεσμού και hue, ενώ υπάρχει επίσης η δυνατότητα αποθήκευσης ενός μεμονωμένου καρέ. Η έξοδος ήχου είναι στερεοφωνική με ισχύ 1.5 Watts ανά κανάλι σε αντίσταση 40 hms και μπορεί να συνδεθεί σε κάποιον ενισχυτή ή να οδηγήσει κατευθείαν ακουστικά ή ηχεία. Οι εφαρμογές δεν περιλαμβάνουν κάτι σημαντικό, αφού σταματούν στο player για DOS και Windows, που είναι και το βασικότερο και σε ένα δείγμα MPEG-1 αρχείου. Βέβαια, η συγκεκριμένη κάρτα δεν προορίζεται για ανάπτυξη εφαρμογών, αλλά είναι ένα περιφερειακό το οποίο χρειάζονται κάποιες εφαρμογές για να λειτουργήσουν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Οπως προαναφέραμε, η εικόνα είναι "μαγική". Τόσο μαγική που νιώθεις μία ακατανίκητη επιθυμία να κάνεις τον υπολογιστή σου όσο πιο "εικονικό" γίνεται. Βέβαια, όπως άλλωστε γίνεται με τις περισσότερες επιθυμίες μας, το θέμα... σκοντάφτει λιγάκι στο οικονομικό, αλλά οι αμετανόητοι σίγουρα δεν θα δυσκολευτούν να δικαιολογήσουν την όποια αναβάθμιση!

Τις κάρτες μάς έδωσε το κατάστημα Interlogic C&B, Φιλαδελφέως 25-27, τηλ.: 8562980-1, fax: 8562981. ■

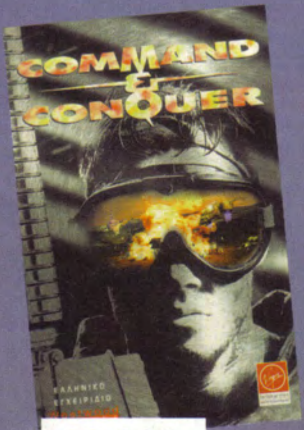
VIDEO BLASTER SE100

Είδος: Video overlay & capture board
Είσοδοι: 2 composite (RCA), 1 S-Video
Συστήματα: NTSC, NTSC-M, PAL, PAL-B, PAL-G
Screen capture: BMP, TIFF, GIF, MMP, PCX, TGA, JPEG
Video capture: AVI
Εφέ: Μεγέθυνση, κλιμάκωση, πάγωμα, περιστροφή, strobe, chroma keying
Ρυθμιστικά: Αντίθεση, φωτεινότητα, κορεσμός, hue
Εφαρμογές: Asymetrix Digital Video Producer, Aldus PhotoStyler SE, HSC Digital Morph

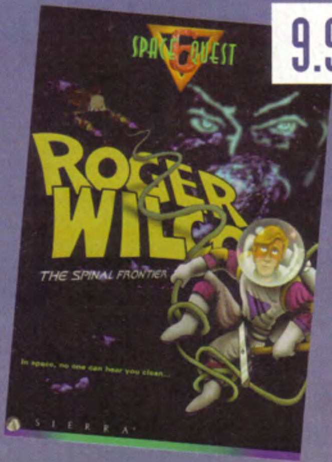
VIDEO BLASTER MP400

Είδος: MPEG-1 decoder
Εξοδοι: Audio Out (1.5 Watts/40 hms)
Πρότυπα: ISO 9660, Karaoke CD, Video-CD, CD-i
Ρυθμιστικά: Αντίθεση, φωτεινότητα, κορεσμός, hue, ένταση ήχου
Εφαρμογές: DOS και Windows player, δείγμα MPEG-1

ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ
ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ



10.900



9.900



9.900

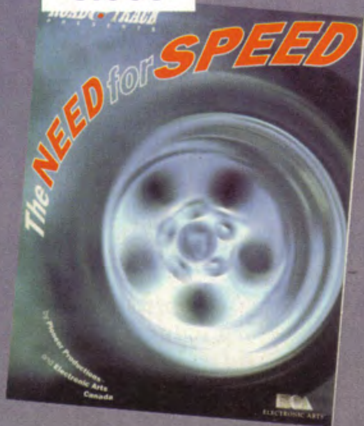


9.900



12.900

9.900



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

PLOT LINE Ε.Π.Ε

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 10682 ΑΘΗΝΑ 3836550 - 3825024

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΘΕΣ/ΚΗ, 031-251184-87
ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΕΛ.: ΚΙΚΕΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΕΡΜΟΥ 63, 0741-83583
ΔΙΑΘΕΣΗ ΘΡΑΚΗΣ.: MULTIMEDIA SIG, Μ. ΚΑΡΑΟΛΗ 40Α, 0541-70043 ΞΑΝΘΗ

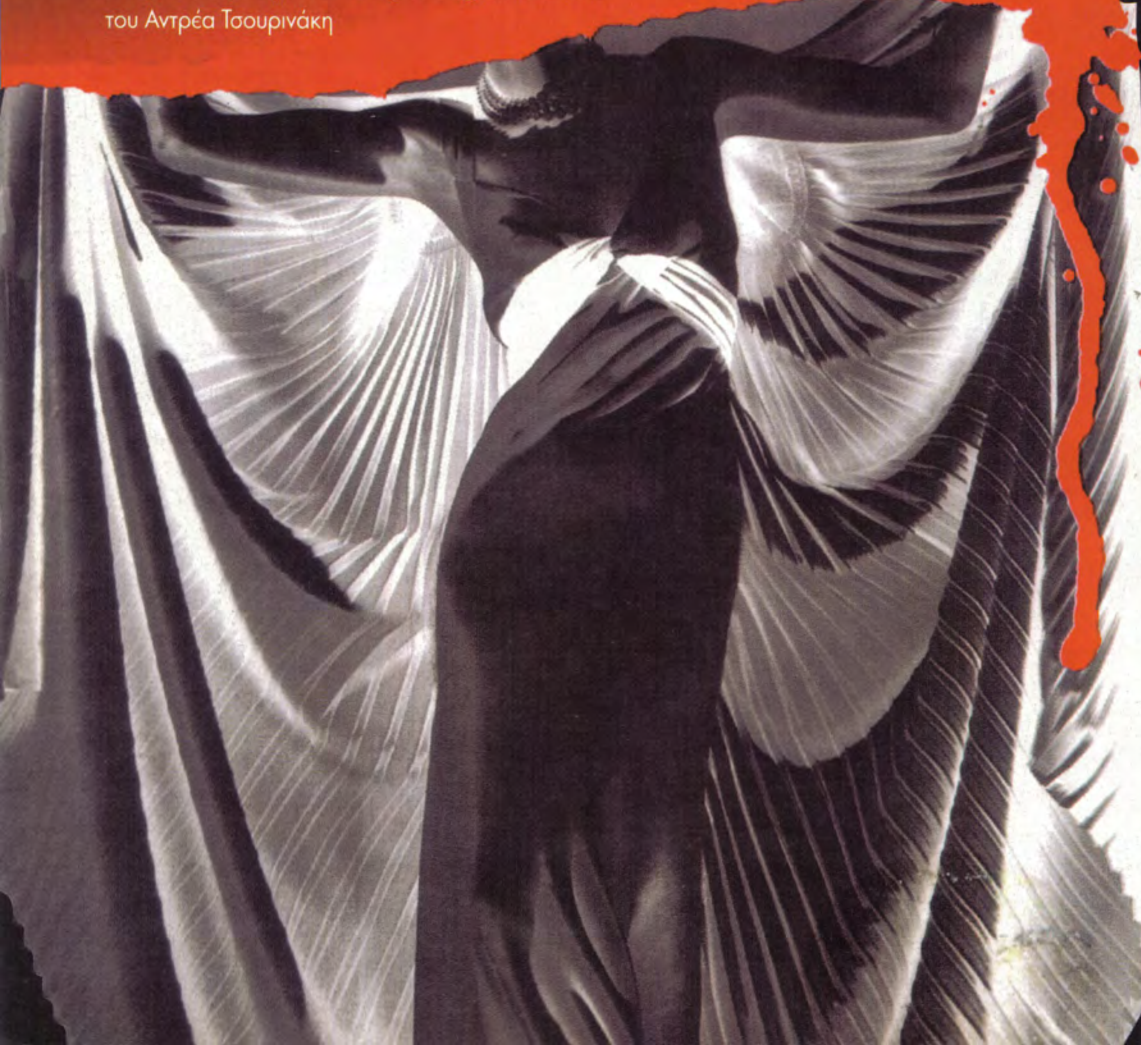
SPECIAL *review*

PHANTASMAGORIA

- 7 CDs!!!
- Ανω των 3 full motion videos!!!
- Περίπου 1.000 rendered backgrounds γραφικά!!!
- 20 επαγγελματίες ηθοποιοί!!!
- Ενας Χολιγουντιανός σκηνοθέτης, ο Peter Maris!!!
- Ενα θρίλερ τρόμου στα βήματα των Εντγκαρ Αλλαν Πόε και Αλφρεντ Χίτσκοκ!!!
Μία υπερπαραγωγή που κωδικοποιείται σε 3 λέξεις: "Βία, σεξ και αίμα"!!!
Play and pray. It's only a nightmare...

του Αντρέα Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
3D photorealistic screens with animated adventure
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Εύκολο



Το πιο διαφημισμένο adventure όλων των εποχών επιτέλους στα χέρια σας, έστω... και μέσα από τις σελίδες του περιοδικού μας. Το PC Master, σε παγκόσμια πρώτη, παρουσιάζει ένα αναλυτικό review του. Οσο για τους δύσπιστους, αυτοί μπορούν να ανατρέξουν σε όποιο ξένο περιοδικό θέλουν και να διαπιστώσουν του λόγου το αληθές. Ας είναι καλά η PLOTLINE ΕΠΕ, που εξασφάλισε έγκαιρα μια δημοσιογραφική κόπια για τα ελληνικά περιοδικά και ακόμη περισσότερο για την τιμή που μας έκανε να το δημοσιεύσουμε πρώτοι.

Το άρθρο αυτό γράφεται Δευτέρα 11 Σεπτεμβρίου και δυστυχώς θα δημοσιευτεί ένα μήνα αργότερα. Αυτή είναι η μοίρα των μηνιαίων περιοδι-

κών... Το Phantasmagoria παρουσιάστηκε σε ειδική εκπομπή του CNN! Φτάσαμε μέχρι εκεί...

Η Roberta Williams, δημιουργός της περιπέτειας αυτής, είναι Η ΓΥΝΑΙΚΑ στο χώρο των adventure. Το 1980 δημιουργεί στην Αμερική το πρώτο text-graphic adventure, τα γραφικά του οποίου ήταν υποτυπώδη. Ωστόσο, το πρώτο βήμα είχε γίνει. Από την κουζίνα του σπιτιού της, ιδρύει αρχικά την On-line Systems και στη συνέχεια την Sierra On-line. Το μεγάλο άλμα της Sierra έγινε όταν η Apple ζήτησε, περίπου το 1983, από την Roberta να δημιουργήσει ένα adventure που να αξιοποιεί τις γραφικές δυνατότητες των νέων της τότε μηχανημάτων. Ετσι, το 1984 εμφανίστηκε το KINGS QUEST 1, το πρώτο adventure με τρισδιάστατα γραφικά και κίνηση χαρακτήρων μέσα σε αυτά. Η επανάσταση είχε γίνει. Η Sierra καταξιώθηκε ως η Νο 1 εταιρία του χώρου, τα adventure με τρισδιάστατα γραφικά άρχισαν να εντοπίζουν τα παραδοσιακά text adventures και εταιρίες-θρύλοι όπως η Infocom, η Level 9 κ.ά. άρχισαν σιγά-σιγά να υποχωρούν.

Παρ' ότι η σειρά KINGS QUEST είναι προσωπικό δημιούργημα της Roberta Williams και το σήμα κατατεθέν της Sierra, η Roberta δεν ξέχασε ποτέ τη μεγάλη της αγάπη, τα adventure θρίλερ-τρόμου. Το πρώτο adventures που κυκλοφόρησε το 1980 ήταν το MYSTERY HOUSE. Η Roberta δεν ησύχασε μέχρι που κυκλοφόρησε το COLONEL'S BEQUEST, ένα από τα 3-4 κορυφαία adventure της Sierra. Η Roberta είναι φεμινίστρια (και καλά κάνει γιατί, δυστυχώς, το είδος σπανίζει στις μέρες μας).

Ηρωίδα ήταν μία γυναίκα, η Laura Bow, που πάει για διακοπές στην έπαυλη του παππού μιας συμμαθήτριάς της και... ο κύκλος του αίματος αρχίζει, καθώς κυκλοφόρησε και το Laura Bow 2 που, όμως, δεν συγκρίνεται με το επίπεδο του πρώτου.

Η τεράστια έκρηξη των multimedia συστημάτων άνοιξε νέους δρόμους για τα Software Houses. Ετσι και η Roberta δεν μπορούσε παρά να κυκλοφορήσει μία νέα έκδοση του αγαπημένου της είδους. Και εγένετο... PHANTASMAGORIA.

Πρόκειται για τη μεγαλύτερη μέχρι σήμερα παραγωγή στο χώρο των computer games καθώς η Sierra δημιούργησε ειδικό studio για την κινηματογράφηση-βιντεοσκόπηση της περιπέτειας, λήφθηκαν ειδικά μέτρα ασφαλείας, προσλήφθηκαν ένας Χολιγουντιανός σκηνοθέτης για την επίβλεψη των γυρισμάτων και το μοντάρισμα της ταινίας που προέκυπτε από αυτά καθώς και επαγγελματίες ηθοποιοί και τέλος επιλέχθηκαν ειδικές ανεξάρτητες εταιρίες με ειδίκευση στο animation. Αποτέλεσμα; Ενα παιχνίδι που καταλαμβάνει 7 CDs (το Monkey Island περιλαμβανόταν σε 4 δισκέτες, το Under a Killing Moon σε 4 CDs...) με περισσότερες από 3 ώρες full motion video (μία μέση κινηματογραφική ταινία έχει διάρκεια περίπου μίαμιση ώρα)! Μόνο το φινάλε, όταν το ξαναδεί κάποιος σε συνεχές video, διαρκεί 17 ολόκληρα λεπτά. Ειδικά στο φινάλε της περιπέτειας μπορεί να αποδοθεί ο χαρακτηρισμός interactive movie. Η παραγωγή κόστισε συνολικά 900.000.000 δρχ. και ήδη ετοιμάζεται από άλλη εταιρία κατασκευής computer games με προβλεπόμενο κόστος 1.5 δισ. δρχ.!!!

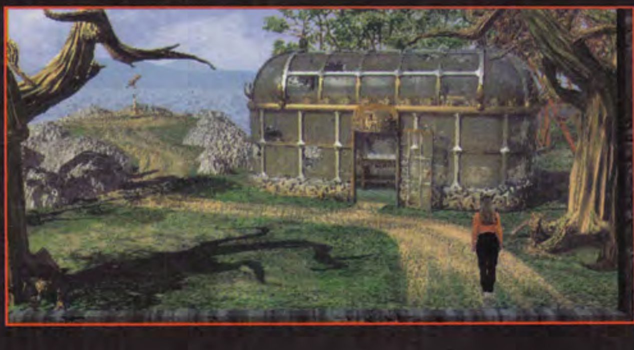
Η αρχή, καλώς ή κακώς, έγινε. Το Phantasmagoria αποτελεί τομή στις μέχρι τώρα παραγωγές. Το άμεσο μέλλον θα είναι σίγουρα πολύ διαφορετικό.



Ανοίγοντας την κλειδωμένη πόρτα του μικρού θεάτρου, όπου ο Carno έδινε τις παραστάσεις του.



Εξω από το σπίτι σου, ενώ έχει έρθει και ο υπάλληλος του ΟΤΕ.



Στο θερμοκήπιο. Με το τηλεσκόπιο θα δεις ένα μυστικό δωμάτιο δίπλα στη σοφίτα του σπιτιού.

SPECIAL review



Κοιτάζοντας μέσα από την κρύπτη. Η πόρτα δεν ανοίγει.



Στο κεντρικό δωμάτιο, μπροστά από το πιάνο .

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία μας εξελίσσεται σε μια παράξενη έπαυλη, σε ένα μικρό νησί. Ενα νεαρό και ευτυχισμένο ζευγάρι, οι Adrianne Delaney και ο Don Gordon, κατορθώνει επιτέλους να αγοράσει το σπίτι των ονείρων του. Η Adrianne είναι μια πετυχημένη συγγραφέας, ενώ ο Don ασχολείται με τη φωτογραφία.

Κανείς, ούτε και ο μεσίτης, δεν τους είπε για το παρελθόν της έπαυλης αυτής, όπου παλιά κατοικούσε ένας μάγος. Αυτός είχε κατορθώσει να επικοινωνήσει μέσω ενός "ειδικού" βιβλίου με τη "σκοτεινή πλευρά". Αργότερα, ο νέος του ιδιοκτήτης, ο Carno, ένας showman του τρόμου της εποχής του, βρίσκει αυτό το βιβλίο και σιγά-σιγά κυριεύεται από το "σκοτεινό πνεύμα" του "άλλου κόσμου". Ο θάνατός του παρέμεινε ένα μυστήριο.

Εσύ θα χειρίζεσαι την Adrianne, στην προσπάθειά της να εξερευνήσει τα μυστικά της παλιάς έπαυλης. Στη συνέχεια, θα πρέπει να σώσεις τον εαυτό σου και το σύζυγό ;;;σου από έναν ολέθριο κίνδυνο που είναι γύρω σας, δίπλα σας, παντού, ίσως και μέσα σας. Αθελά σου ανοίγεις το παράθυρο επικοινωνίας με τον "άλλο σκοτεινό κόσμο" και απελευθερώνεις μία απίστευτη δύναμη. Ο εφιάλτης μόλις άρχισε...



Κάτω στην πόλη όπου βρίσκονται τα τρία καταστήματα και το σπίτι του Malcom.



Ο περιβόητος συζυγικός βιασμός!! Τι άλλο θα δούμε σε ένα adventure...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πιο χολιγουντιανών προδιαγραφών adventure που δημιουργήθηκε έως τώρα. Μια πολύ σκληρή θρίλερ-τρόμου περιπέτεια που φέρει την υπογραφή της Roberta Williams, της γυναίκας που δημιούργησε τα 3-D animated adventures.
Εκπληκτική ηθοποιία, φοβερά background γραφικά, βία, σεξ και άφθονο αίμα συνθέτουν μία παραγωγή που προκαλεί ηλεκτρικό σοκ. Αυστηρώς ακατάλληλο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	98
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΔΡΑΣΗ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	100

90%

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Phantasmagoria είναι εκπληκτικά. Είτε σε DOS είτε σε Windows, τρέχουν σε 640x480 με 256 χρώματα. Το παιχνίδι είναι ένα σύνολο 3-D photorealistic rendered γραφικών και video animation. Ολοι οι χώροι είναι με rendered background γραφικά. Τόσο η ηρωίδα όσο και οι άλλοι χαρακτήρες κινούνται σε αυτά βιντεοσκοπημένοι. Στη δράση, στα κρίσιμα σημεία, παρεμβάλλονται video animations. Το αποτέλεσμα είναι καταπληκτικό. Μία 100% χολιγουντιανή παραγωγή. Μοναδική μου ένσταση, το "ξύλινο" περπάτημα και "στήσιμο" της ηρωίδας σε πάρα πολλά γραφικά. Θα μπορούσε να ήταν πολύ πιο ομαλό. (Η Sierra και μερικά ξένα περιοδικά ισχυρίζονται ότι είναι το πρώτο με 3-D κίνηση βιντεοσκοπημένου χαρακτήρα. Αυτό όμως δεν είναι σωστό μια και έχει προηγηθεί το WRATH OF THE GODS).

Ο ήχος του είναι επίσης εξαιρετικός. Εισαγωγή και φινάλε καθαρά κινηματογραφικού επιπέδου. Αριστα ηχητικά εφέ, πάρα πολύ καλή λόγω επαγγελματιών ηθοποιών ομιλία (speech) και εξαιρετική background μουσική δημιουργούν πράγματι ένα σπάνιο σύνολο. Η υποκριτική των ηθοποιών, αν και δεν είμαι ει-

δικός, είναι εντυπωσιακή. Η φυσικότητά τους είναι απίστευτη καθώς αποδίδουν τους ρόλους τους, την ατμόσφαιρα μυστηρίου και τρόμου με τρόπο μοναδικό. Σίγουρα αποτελεί ένα από τα πιο δυνατά σημεία της περιπέτειας.

Ο χειρισμός του είναι απλούστατος. Κινείς τον κέρσορα πάνω στην οθόνη. Οι πιθανές έξοδοι καταγράφονται με ένα κόκκινο βέλος. Αν κάποια δράση είναι να συμβεί, ο κέρσορας γίνεται κόκκινος. Κάνεις κλικ και ό,τι είναι να γίνει θα γίνει. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα 2/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος όπως κοιτάς υπάρχει αριστερά ο hintkeeper, στη μέση οι 8 θέσεις του inventory και δεξιά το icon LOOK. Ανάμεσα στις 8 θέσεις inventory υπάρχουν τα πλήκτρα που ρυθμίζουν το video, και σε αυτά υπάρχει ένα P που εμφανίζει ένα control panel. Αυτό περιέχει τα RESTORE, SAVE, QUIT, FULL/HALF SCREEN (για τα video sequences, ανάλογα την υπολογιστική σου ισχύ και την κάρτα γραφικών), UNCENSORED (βλέπεις "όλες" τις σκηνές). Αν θέλεις κάποια "λογοκρισία", κάνεις κλικ σε αυτό και βάζεις ένα password. Κανονικά όμως θα έπρεπε να είναι το αντίθετο. Εδώ υπάρχουν και οι ρυθμίσεις μουσικής, video κ.λπ.

Δυστυχώς, για μία ακόμη φορά υπάρχει πρόβλημα και μάλιστα σημαντικό με τα SAVES. Υπάρχει και εδώ η βασική SAVE ρουτίνα του KQ7, λίγο πιο βελτιωμένη όμως.

Αυτή τη φορά κάνεις SAVE όποτε θέλεις (χωρίς να κάνεις υποχρεωτικά QUIT όπως στο KQ7), αλλά δυστυχώς υπάρχει μόνο ένα SAVE το οποίο αλλάζει συνεχώς. Ετσι, αν θέλεις να δεις κάποια προηγούμενη θέση αυτό είναι αδύνατο.

Ούτε και το γεγονός ότι μπορείς να ξεκινήσεις όποιο chapter θέλεις βοηθά σε αυτό. Με άλλα λόγια, ακατανόητα πράγματα. ΠΡΟΣΕΞΤΕ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ. Στο τελευταίο κεφάλαιο, προτού μπείτε στο σκοτεινό δωμάτιο (φωτογραφικό στούντιο του Don) κάντε οπωσδήποτε SAVE, QUIT και αντιγράψτε αυτό το SAVE κάπου αλλού. Θα σας χρειαστεί σίγουρα.

Το φινάλε παίζει σαν ένα movie και αλλοιώνει τα saves. Αν έχετε κάνει λάθος, το movie σας επαναφέρει στο λάθος, αλλά δεν μπορείτε να επανορθώσετε, αν δεν έχετε πάρει κάποιο κρίσιμο αντικείμενο. Ετσι, θα χρειαστεί να αντιγράψετε ξανά τα saves σας πίσω στο directory του Phantasmagoria. Αλλά και αν για οποιονδήποτε λόγο "κολλήσει" το παιχνίδι ή ο υπολογιστής στο φινάλε, τα saves αυτά του ειδικού φινάλε καταστρέφονται!!! Εδώ, για μία ακόμη φορά, θα χρειαστείτε τα saves που αντιγράψατε. Ποια αρχεία πρέπει να κρατήσετε σε κάποιο άλλο directory; Τα phantsg.0 (ή 1,2 κ.λπ. ανάλογα με το πόσα διαφορετικά παιχνίδια έχετε αρχίσει), phantsg.dir και pref.dat. Αν όμως βρίσκεστε στο ειδικό φινάλε και σας κολλήσει, πρέπει ταυτόχρονα να σβήσετε και το αρχείο shasexxx.0 (xxx= παίρνει διάφορα ονόματα) μια και αυτό επικαλύπτει τα όποια saves!!!



Η πνευματιστική συγκέντρωση μέσω της οποίας θα επικοινωνήσεις με το πνεύμα του μάγου.



Μέσα στο pod, βλέπεις ένα μικρό παιδί που αμέσως μεταμορφώνεται στη νεκρή σου γάτα!



Κοιτώντας από τη σοφίτα, βλέπεις μια νέα τοποθεσία, το θερμοκήπιο.



Bugs υπάρχουν αρκετά, μικρής όμως σημασίας. Το πιο σημαντικό ήταν στην αρχή του τρίτου CD, ίσως όμως οφειλόταν και στο συγκεκριμένο CD (ένα συνεχές DOS/DATA ERROR στην αρχή του video sequences).

Τέλος, μια ειδική αναφορά στο Hintkeeper icon κάνοντας κλικ σε αυτό, σου λέει "χοντρικά" τι πρέπει να κάνεις. Πολύ χρήσιμο σε όλη

ΤΟ ΦΙΝΑΛΕ ΤΟΥ



Ξεκινάς ακριβώς έξω από το κρυφό δωμάτιο. Κάνε οπωσδήποτε SAVE, κατόπιν QUIT, αντίγραψε κάπου τα αρχεία της save ρουτίνας για ασφάλεια, ξανατρέξε το παιχνίδι, κάνε LOAD τη συγκεκριμένη θέση και μπες στο σκοτεινό θάλαμο-τουαλέτα.



Με την πρώτη ευκαιρία κάνε κλικ στο σπρέι. Το παίρνεις και ψεκάζεις τον Don στο πρόσωπό του.



Μη βγείς έξω. Δεν υπάρχει εναλλακτικό φινάλε όπως πιστεύουν πολλοί. Αντίθετα, πάρε το περιβόητο μαγικό βιβλίο.



Οταν ο Don σε καθίσει στην καρέκλα, κάνε κλικ τον snowman πάνω του. Ετσι κερδίζεις λίγο χρόνο. Τον snowman πρέπει να τον έχεις πάρει προτού μπεις στο σκοτεινό θάλαμο για το φινάλε.



Ενώ ο Don περιεργάζεται τον snowman, μια και του ξυπνά αναμνήσεις, τράβα το μοχλό. Είναι η μόνη σου ελπίδα και ας σκοτώνεις τον τρελό πια σύζυγό σου.



Με το θάνατο του Don απελευθερώνεται το τέρας, η διαβολική δύναμη που είχε απελευθερωθεί από το μαγικό βιβλίο. Το βιβλίο αυτό είναι το portal ανάμεσα στο δικό μας κόσμο και σε αυτόν του "άλλου κόσμου".



Μοναδική σωστή κίνηση. Φύγε στην ΝΕ γωνία του θεάτρου, εκεί όπου βρίσκεται το κρυφό πέρασμα. Το πρόβλημα είναι ότι δεν έχεις κανένα hint πως το πέρασμα αυτό που λίγο πριν είχε κλείσει, τώρα θα είναι ανοικτό. Αν πας προς την κεντρική πόρτα του θεάτρου, τέλος!



Στο κρυφό πέρασμα, η άλλη έξοδος έχει μπλοκαριστεί. Μοναδική διέξοδος το χάσμα!



Πάνω από το χάσμα περνά ένας σωλήνας. Κάνε κλικ σε αυτόν, ακριβώς από πάνω σου, και θα περάσεις απέναντι.

PHANTASMAGORIA ΒΗΜΑ-ΒΗΜΑ



Μόλις περάσεις την ξύλινη πόρτα, ασφάλισέ την με την μπάρα.



Ασφαλίζοντας την πόρτα, μπλοκάρεις προσωρινά το διαβολικό τέρας απέξω.



Κατεβαίνοντας τις σκάλες φτάνεις στο μαγικό κύκλο με το βωμό.



Πρώτα βάζεις το μαγικό βιβλίο στο βωμό, κατόπιν σηκώνεσαι και παίρνεις από το νεκρό το talisman (δεν έχεις hint ότι υπάρχει κάτι τέτοιο εκεί) και, τέλος, βάζεις το talisman πάνω στο μαγικό βιβλίο.



Κόβεις το δάκτυλό σου με το γυαλί και το brooch και στάζεις αίμα πάνω στο talisman.



Μετά παίρνεις ένα ιερό αντικείμενο ή το σταυρό ή το κομποσκοίνι, το κρατάς και λες τις ιερές φράσεις.



Τελειώνοντας τις μαγικές φράσεις, το διαβολικό τέρας σου επιτίθεται αφού έσπασε πια την ξύλινη πόρτα.



Η σκηνή της αποκάλυψης. Καθώς το τέρας μπαίνει στο μαγικό κύκλο ενεργοποιούνται τα "ξόρκια" και στέλνουν τη διαβολική δύναμη εκεί από όπου ήρθε. Το portal κλείνει, τουλάχιστον γι' αυτήν τη φορά.



Μετά την καταιγίδα. Συντετριμμένη, έχοντας σκοτώσει το μανιακό σύζυγό σου για να γλιτώσεις και έχοντας νικήσει τη διαβολική δύναμη-τέρας, βγαίνεις από το καταραμένο σπίτι. Ο κύκλος του αίματος φαίνεται να κλείνει...



Ο Malcom στην παιδική του ηλικία ενώ τοποθετεί πίσω το μαγικό βιβλίο.



Εδώ είναι το pod.

την περιπέτεια και ειδικά στο φινάλε.



Βλέποντας διάφορα δωμάτια μέσα από τα κρυφά περάσματα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι ανεπανάληπτη. Οι φορές που έντρομοι θα πεταχτείτε από την καρέκλα σας δεν θα είναι λίγες. Βία, αίμα και σασπένς κυριαρχούν παντού. Το παιχνίδι χωρίζεται σε επτά κεφάλαια. Χονδρικά, κάθε CD είναι και ένα κεφάλαιο (chapter).

Εξαίρεση αποτελεί το πέμπτο CD. Ξεκινά Κυριακή 16/10 στις 9 το πρωί και τελειώνει Σάββατο 22/10 στις 3.30 - ??? το απόγευμα (3.30 είναι ο χρόνος που αρχίζει το τελευταίο κεφάλαιο, άγνωστο τι ώρα ακριβώς τελειώνει). Στην αρχή κάθε κεφαλαίου βλέπεις μια ειδική video εισαγωγή.

Η δράση του θυμίζει πολύ έντονα το COLONEL'S BEQUEST (υπάρχουν αναφορές και από άλλα παιχνίδια, όπως το KQ4, το LAURA BOW 2 κ.λπ.). Αν και εδώ δεν έχεις 151) λεπτά δράσης, πρέπει να λειτουργείς σωστά μια και αν δεν επισκεφτείς συγκεκριμένα μέρη με συγκεκριμένη σειρά θα χάσεις διάφορα video sequences.

Η πλοκή ακολουθεί ένα εξελικτικό χαρακτήρα. Στην αρχή κάνεις τα στοιχειώδη, αλλά όσο προχωρά η δράση και ειδικά από τη στιγμή που ελευθερώνεις το "σκοτεινό



πνεύμα", τα πράγματα αρχίζουν να γίνονται όλο και πιο έντονα. Η δράση του φινάλε είναι καταιγιστική. Ο χρόνος απόκρουσης που έχεις είναι περίπου 4-5 δευτερόλεπτα κάθε φορά. Ενα λάθος σου και... τέλος.

Οι γρίφοι του είναι σχετικά απλοί και στην ευκολία του adventure συντελούν τόσο ο απλοϊκός χειρισμός του όσο και η ύπαρξη του Hintkeeper icon. Η αδικαιολόγητη δυσκολία που αντιμετώπισα σε ένα γρίφο οφειλόταν περισσότερο στον ιδιόμορφο χειρισμό του. Για να ανάψεις τα σπίρτα πρέπει σε μία συγκεκριμένη τοποθεσία να τα κάνεις κλικ πάνω σου. (Αναφερόταν στο manual, αλλά εγώ κατά παράβαση των στοιχειωδών adventur-ίστικων κανόνων δεν το διάβασα, με αποτέλεσμα αρκετές χαμένες ώρες. Ευτυχώς, το βρήκε ο γνωστός Vantor που παίζουμε μαζί. Ηθικό δίδαγμα: Το manual, το manual...). Πολύ θετικό στοιχείο είναι η ύπαρξη εναλλακτικών δυνατοτήτων στην επίλυση γρίφων. Για να πάρεις, για παράδειγμα, ένα κλειδί από μια πόρτα (από την άλλη μεριά) έχεις δύο τρόπους: ή βάζεις από κάτω μία εφημερίδα και μετά σπρώχνεις με μια πρόκα ή σπρώχνεις με την πρόκα και με μια μασιά τζακιού το πιάνεις κάτω από την πόρτα. Οι εναλλακτικοί γρίφοι γίνονται εντονότεροι στο τελευταίο κεφάλαιο. Αν δεν έχεις πάρει κάποιο αντικείμενο, κάποιο άλλο θα βρεις στη θέση του, ίδιας αντικειμενικής αξίας-χρήσης.



Για να περάσεις τον γκρεμό κάποιος πρέπει να σου ρίξει το ξεραμένο δέντρο.



Ανοίγοντας τον τάφο, βρίσκεις ένα ιερό αντικείμενο. Ενα δείγμα εναλλακτικού γρίφου.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ

Το PHANTASMAGORIA είναι μια καθαρά χολιγουντιανή παραγωγή. Η Roberta Williams γελά όταν γίνεται λόγος για interactive movie και επιμένει στον ορισμό adventure.

Το παιχνίδι φαίνεται ότι εκφράζει απόκρυφες πλευρές του υποσυνείδητου της δημιουργού του. ΤΟΣΟ ΠΟΛΛΗ ΒΙΑ ΚΑΙ ΑΙΜΑ ΔΕΝ ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ!!! Ολα θα μπορούσαν να είχαν δοθεί με διαφορετικό τρόπο χωρίς να χάνεται η ουσία. Ολη αυτή η βία και η λογική που τη συνοδεύει με βρίσκουν εντελώς αντίθετο και γι' αυτό το λόγο δεν μπορώ να το συστήσω ανεπιφύλακτα. Συνολικά, η δράση του δεν αντιστοιχεί ούτε στο μισό του COLONEL'S BEQUEST. Παρόλο που εκείνο ήταν σε δισκέτες, αυτό καταλαμβάνει επτά CDs. Είπαμε, όμως. Σημεία των καιρών...

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πρόσεξε καλά τη σκηνή που δίνεις το snowman στον Don. Θα σου χρειαστεί στο φινάλε! Μετά το video κάνε κλικ στο EXIT. Κάνε κλικ στο έπιπλο δεξιά. Από το συρτάρι πάρε τα σπίρτα. Φύγε νότια, μετά πήγαινε βόρεια και στο νέο δωμάτιο κάνε κλικ στο τζάκι. Πάρε το fireplace poker. Ξαναγύρνα πίσω στην κουζίνα. Πήγαινε στην πόρτα κάτω δεξιά (αποθηκούλα). Κάνε κλικ στο φως. Κάνε κλικ στο χαλί. Κάνε κλικ στην καταπακτή. Κάνε κλικ το poker στην καταπακτή. Την ανοίγεις. Κάνε κλικ στο άνοιγμα. Σκοτεινά. Κάνε κλικ τα σπίρτα πάνω σου! (Αυτό δεν έβρισκα. Πανέξυπνος, ε!!!). Κατεβαίνεις κάτω. Από το πάτωμα πάρε το hammer. Εξερεύνησε όλο το υπόγειο για να αποκτήσεις μια αίσθηση της περιπέτειας. Δεν έχει τίποτα άλλο εδώ κάτω. Ανέβα πάνω, πήγαινε στο δωμάτιο με το τζάκι και από εδώ πήγαινε δεξιά (λίγο πριν το τζάκι). Πήγαινε στο (νέο) τζάκι. Πάρε την εφημερίδα από το έδαφος. Φύγε δεξιά. Ξανά δεξιά. Κάνε κλικ στο πιάνο. Κάνε κλικ στο μπαρ μπροστά σου. Κάνε κλικ στο μπουκάλι. Κάνε κλικ στη διπλή πόρτα (δεν ανοίγει). Φύγε δεξιά. Κάνε κλικ στο μηχάνημα στην πάνω δεξιά γωνία. Σε κάθε κεφάλαιο το μηχάνημα θα σου λέει την "τύχη" σου. Φύγε νότια και δεξιά. Μπες στην πόρτα βόρεια. Κάνε κλικ στην νέα πόρτα (κλειδωμένη). Γύρνα στο κεντρικό δωμάτιο και ανέβα τις σκάλες. Προχώρησε βόρεια. Μπες στην πόρτα αριστερά. Μιλάς με τον Don. Κάνε κλικ στο φως. Κάνε κλικ στη βρύση. Φύγε νότια. Εξερεύνησε τώρα προσεκτικά όλα τα δωμάτια. Κάνε κλικ σε όλα τα hot spots. Από το δωμάτιό σου (στον ακόμη πιο πάνω όροφο), σ' ένα συρτάρι πάρε το πεντοδόλαρο. Δες όλους τους πίνακες, καθρέφτες, σημειώματα. Αφού ψάξεις καλά όλα τα δωμάτια, βγες έξω από το σπίτι. Εξερεύνησε καλά όλο τον έξω χώρο. Συμφιλιώσου μαζί του. Τέλος, κάνε κλικ στο αμάξι σου και κατέβα στην πόλη...

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Ενεργοποιώντας το μηχανισμό, το σήμα του δράκου σου δείχνει την είσοδο για τα κρυφά περάσματα του σπιτιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Minimum 486SX/25 για DOS και 486DX/66 για Windows.



Θέλει 8MB RAM, SVGA κάρτα γραφικών.



CD-drive διπλής ταχύτητας. Απαιτεί 5MB minimum στο σκληρό δίσκο.



Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες γραφικών και απαιτεί VESA driver.



Το πακέτο που είδαμε περιέχει 7 CDs(!!!) και μας το έδωσε η Plotline ΕΠΕ.

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

SPACE 6 QUEST

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Ξεκινώντας, ας διευκρινίσουμε μερικά πράγματα. Σε αυτό το τεύχος το reviw του Phantasmagoria είναι 8-σέλιδο, ενώ του SQ6 4-σέλιδο. Κατά τη γνώμη μου, το SQ6 ήταν πιο ευχάριστο από το Phantasmagoria. Αναρωτιέμαι, λοιπόν, γιατί αυτή η ανισομέρεια στις δύο παρουσιάσεις.

Απλούστατα, το Phantasmagoria είναι το επίκεντρο των γεγονότων και της προσοχής όλου του κόσμου. Επτά CDs, ειδική εκπομπή στο CNN, αφιερώματα σε όλες τις μεγάλες αμερικανικές εφημερίδες, ηθοποιοί του Χόλιγουντ. Το SQ6 για τον πολύ κόσμο δεν είναι παρά ένα ακόμη επεισόδιο μιας σειράς. Και όμως...

Οσοι βαρεθήκατε τα full-motion video, τα παιχνίδια χωρίς ουσιαστική δράση και γρίφους, όσοι αναζητάτε την πραγματική έννοια της ψυχαγωγίας στα adventure games, ε!, τότε προτιμήστε το SQ6.

Δεν πρόκειται να το τελειώσετε σε τρεις ώρες ή σε ένα απόγευμα, θα γελάσετε με την ψυχή σας, θα δυσκολευτείτε πολύ να "περάσετε" διάφορα σημεία, θα ξαναγελάσετε, θα ξανα-σπαζοκεφαλιάσετε, γενικά ΟΜΩΣ ΘΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΘΕΙΤΕ, χωρίς bugs και άλλα παρατράγουδα. Λες και μέσα στο εκρηκτικό από κάθε πλευρά "σήμερα" θα ανοίξετε ένα ρομαντικό παράθυρο που θα σας θυμίσει τις παλιές καλές εποχές του 1985-1990. Απολαύστε το...!!!

Προσγειωμένος μέσα στο σώμα της Stellar.



Ο Roger Wilco σε νέες περιπέτειες. Μια σκληρή σάτιρα των πάντων που συναγωνίζεται σε χιούμορ τα περίφημα Spellcasting. Μετά από πολύ καιρό, η Sierra δείχνει να ξαναβρίσκει τον παλιό καλό εαυτό της. Δράση και άφθονο χιούμορ συνυπάρχουν στο -χωρίς καμία επιφύλαξη- καλύτερο επεισόδιο της σειράς. Αυτήν τη φορά μπλέκεις σε μια περιπέτεια που ξεκινά από ένα διαστημικό σταθμό για να καταλήξει μέσα στο σώμα μιας όμορφης και νέας γυναίκας, από την οποία αναζητάς, τι άλλο..., το ελιξίριο της αιωνιότητας!

του Αντρέα Τσουρινάκη



Η σωστή διάταξη του datacorder όταν του κάνετε re-programming.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ο πιο διάσημος σκουπιδιάρης του διαστήματος ξανά στις οθόνες σας. Μετά από πολλές προσπάθειες και αρκετές αντιγραφές στα σχετικά διαστημικά τεστ κατόρθωσε επιτέλους να πραγματοποιήσει το όνειρο της ζωής του και να γίνει κυβερνήτης σκάφους. Ο λόγος για τον ΕΝΑΝ, τον ΜΟΝΑΔΙΚΟ, τον ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ Roger Wilco, ο οποίος ενώ απολάμβανε τη δόξα του, μέσα σε μια βραδιά τα έχασε όλα. Τον αποκαθηλώνουν και τον ξανακάνουν jamitor και, μάλιστα, second class. Αιτία μια σειρά κατηγοριών που έχουν σχέση με τα δρώμενα στο Space Quest 5. Χαρακτηριστικά αναφέρω την εξής: "Γνωρίστηκε με μια γυναίκα υψηλότερης τάξης από

ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Μιλώντας με τον Elmo Pug από το SQ3.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive

ΤΥΠΟΣ
3D-graphics animated adventure

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

τη δική του!". Ενώ, λοιπόν, ο ήρωάς μας μεταφέρεται στο Polysorbate LX σε μια άλλη γωνία του γαλαξία, κάποιοι συνωμοτούν εις βάρος του. Για κάποιο λόγο τούς είναι απαραίτητος και πρέπει να τον εντοπίσουν.

Μην ανησυχείτε. Δεν πρόκειται να σας αποκαλύψω όλα τα μυστικά του σεναρίου. Αυτά θα τα βρείτε μόνοι σας. Απλώς να ξεκαθαρίσουμε ότι πρόκειται για μια μοναδική σάτιρα που... δεν αφήνει τίποτα όρθιο. Από την ίδια την Sierra και τις περιβόητες σειρές της μέχρι τον Indiana Jones, από την Σίντι Κρόφορντ (τι γυναίκα κι αυτή!) μέχρι τον Elvis Prisley. Αυτοσαρκασμός, διεισδυτικό και έξυπνο χιούμορ, σάτιρα, τραγελαφικές καταστάσεις.

Ο Scott Murphy κατορθώνει, αν και μόνος του (το έτερον ήμισυ των γνωστών "two guys from Andromeda" έχει μετακομίσει στην Dynamix, όπου και ασχολείται με άλλα προγράμματα), να δημιουργήσει.

Το βασικό σεναριακό background ξεδιπλώνεται σιγά-σιγά. Περίπου στα 5/7 του παιχνιδιού θα μάθεις ποιος κρύβεται πίσω από τα δεινά σου, ενώ στο τέλος του θα πρέπει να σταματήσεις τη "διαβολική αυτή δύναμη" και να σώσεις την αγαπημένη σου.



Προσέξτε το όνομα και τη φυσιογνωμία του αξιωματικού. Το ποιο παιχνίδι σατιρίζει είναι προφανές.



Συνδέοντας τους σωλήνες στο μπαρ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του, και στην έκδοση του DOS, χρησιμοποιούν την ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Τα σχέδια είναι πανέμορφα, οι αναπαραστάσεις των διάφορων χώρων μοναδικές και όλα αυτά με διάχυτη αίσθηση χιούμορ. Ο ήχος με τα διάφορα μουσικά μοτίβα είναι πραγματική έκπληξη. Ξεχωρίζουν τα πολλά ηχητικά εφέ που δίνουν μια άλλη διάσταση στο παιχνίδι και η φωνή του αφηγητή που χρωματίζει την περιπέτεια. Οι φωνές των άλλων χαρακτήρων είναι ικανοποιητικές. Ο χειρισμός του, επιτέλους, μας ξαναγυρνά στα παλιά adventure της Sierra. Τα πειράματα (22) των KQ7 και Phantasmagoria έλαβαν προσωρινό τέλος.

Αν και επανειλημμένα έχω τονίσει ότι είμαι λάτρης του πιο παλιού interface της Sierra, αυτού που πληκτρολογούσες τις εντολές, μπροστά στους χείριστους νεωτερισμούς προτιμώ τα κλασικά, δοκιμασμένα, λειτουργικά και οπωσδήποτε πιο adventuri-στικα συστήματα. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 του monitor. Στο κάτω μέρος υπάρχουν οι επιλογές FEET (walk), EYES (look), HANDS (use), MOUTH (talk), POCKETS (inventory) και CONTROL PANEL. Στην κάτω δεξιά γωνία φαίνεται το score και το αντικείμενο που έχεις επιλέξει για δράση από το inventory σου. Τέλος, ακριβώς κάτω από τις επιλογές-εντολές, υπάρχει ένας "κενός" χώρος στον οποίο εμφανίζονται όλα τα σχόλια-διάλογοι.



Στο δωμάτιό σου σχεδόν όλα τα αντικείμενα αναφέρονται στα προηγούμενα Space Quest.



Η "λαβή του θανάτου", αφού βάλετε το Cheatmode στο Stooge Fighter 3!!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Επιτέλους ένα adventure που θυμίζει την παλιά καλή εποχή της Sierra. Εξυπνοι και μερικές φορές δύσκολοι γρίφοι, το παλιό "adventuristiko" interface, πλούσια δράση και το κυριότερο όλων θαυμάσιο χιούμορ. Μια ανηλεής σάτιρα που δεν αφήνει τίποτα όρθιο. Στην τιμή που δίνεται το συνιστώ ανεπιφύλακτα. Η ψυχαγωγία στα computer games.

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΜΟΥΣΙΚΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΧΙΟΥΜΟΡ	100
ΔΡΑΣΗ	90

95%

Σημειώστε ότι με το δεξί πλήκτρο του mouse γίνεται "κυκλική εναλλαγή" των προαναφερθεισών εντολών-επιλογών. Στο CONTROL PANEL υπάρχουν τα γνωστά SAVE/LOAD/QUIT αλλά και τα SPEECH, TEXT (αν θέλετε να έχετε κείμενο ταυτόχρονα με τις ομιλίες) και SCROLL. Το τελευταίο προσέξτε το καλά. Μερικές οθόνες (όχι όλες, αλλά μερικές κρίσιμες) κάνουν scrolling πλησιάζοντας στις άκρες τους.

Οσον αφορά στο χειρισμό, δύο μειονεκτήματα υπάρχουν: αφ' ενός ο αριθμός των SAVES δεν ελευθερώνεται αλλά εξακολουθεί να είναι περιορισμένος στα 20 και αφ' ετέρου δεν υπάρχει πλήκτρο με το οποίο να περνάς (by-pass) τα animated sequences (μερικά μάλιστα είναι πολύ μεγάλα) σε περίπτωση που τα έχεις ξαναδεί.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ο δημιουργός του Scott Murphy για μία ακόμη φορά αποδεικνύεται πληθωρικός. Σχεδόν κάθε εικόνα και τα περισσότερα ηχητικά εφέ θα σατιρίσουν κάτι - ηθοποιούς, ταινίες, com-



Στο arcade προτού παίξετε το Stooge Fighter 3.

puter games, μουσικούς, καταστάσεις, οτιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε. Θα σταθώ σε δύο ιδιαίτερες σκηνές γιατί κατά τη γνώμη μου το αξίζουν.

Στην πρώτη σκηνή γίνεσαι θύμα απαγωγής και σε δένουν χειροπόδαρα. Πώς δραπετεύεις; Στον τοίχο υπάρχει το κλειδί σε μια πρόκα. Κάνεις κλικ στο κλειδί, αλλά σε παίρνει είδηση ο φρουρός και σου το παίρνει. Ετσι, εσύ κάνεις κλικ στην πρόκα, την παίρνεις και με αυτήν παραβιάζεις τις χειροπέδες σου. Και τώρα; Ο φρουρός σου, με ένα "φυτεμένο" μεταλλικό αντικείμενο στο σβέρκο, σου έχει γυρισμένη την πλάτη. Κοιτώντας τους τοίχους βλέπεις ένα πόστερ του Elvis. Παίρνεις το πόστερ του Elvis, το βάζεις στο πάτωμα και αρχίζεις να χορεύεις πάνω του! Βασιλιάς του rock'n'roll και χορός δημιουργούν μια ηλεκτρισμένη ατμόσφαιρα. Ετσι δεν είναι; Ηλεκτρίζεσαι λοιπόν και γεμάτος ηλεκτρισμό ακουμπάς το φρουρό σου στο μεταλλικό του σβέρκο. Ετσι, τον αφήνεις "σέκο"! Κουφαθήκατε; Και πού είστε ακόμη...

Η αποθέωση της σάτιρας είναι αυτή των Windows. Σε μια στιγμή του παιχνιδιού, αναζητώντας κάποια αρχεία (files) μπαίνεις σε μια αποθήκη. Εκεί που περιμένεις να δεις το εσωτερικό της εμφανίζεται ο Program Manager των Windows. Σε ένα παράθυρο υπάρχει η receptionist, σε ένα άλλο τα περιβόητα files. Τα ανοίγεις (κυριολεκτικά) και μπαίνεις μέσα τους, αναζητώντας τα αρχεία. Επειδή, όμως, δεν μπορείς να πάρεις τα αρχεία μαζί σου, πηγαίνεις στον Print Manager των Windows και τα εκτυπώνεις! Βέβαια, όλα αυτά γίνονται ενώ βρίσκεσαι σε μια ιδιόμορφη κατάσταση virtual reality-cyberspace, ο εκτυπωτής των Windows είναι on-line με τον αντίστοιχο του χώρου όπου πράγματι βρίσκεσαι και έτσι τα αρχεία εκτυπώνονται κανονικά εκεί! Α, για να μην το ξεχάσω, βγαίνοντας από την αποθήκη και κλείνοντας την πόρτα, βγαίνεις και από τα Windows!

Η δράση του είναι αρκετά πλούσια μια και περιέχει μια σειρά απίθανων καταστάσεων και χώρων. Ξεκινάς από το Polysorbate LX για να μεταφερθείς στο σκάφος Deepship 86 (!!!). Από εκεί πηγαίνεις στο Delta Burksilon V, μετά σε ένα διαστημικό σκάφος και κατόπιν στο cyberspace που αναφέραμε προηγουμένως. Στη συνέχεια σε "μικραίνουν" και με μια ένεση σε περνούν στο σώμα μιας γυναίκας. Τι είπατε; Σας θυμίζει κινηματογραφική ταινία...; Τώρα πια πρέπει να φτάσετε στον εγκέφαλο της κοπέλας και



Στο Polysorbate LX.



Αφού κλείσετε δωμάτιο στο ξενοδοχείο.



Αφού εξουδετερώσετε τον απαγωγέα σου. Πρόσεξε τα κείμενα.

να σταματήσετε την "κακιά" του παιχνιδιού.

Δεν σας φτάνουν αυτά; Ε, καλά λοιπόν. Ενώ πετάτε στο διάστημα, το σκάφος σας χαλάει. Πώς το φτιάχνετε; Κολλάτε πάνω του το σήμα HELP και περιμένετε. Μετά από λίγο έρχεται ένα άλλο σκάφος και σταματά δίπλα σας. Πώς ξεκινάτε; Οπως ξεκινούν τα αμάξια σε αντίστοιχη κατάσταση: Συνδέετε με ένα καλώδιο τις μπαταρίες των διαστημοπλοίων. Δεν σας άρεσε αυτό; Και πού να δείτε τη σάτιρα στο STOOGE FIGHTER 3 όπου για να κερδίσετε τον αντίπαλό σας πρέπει να πάρετε ένα cheat mode από τον Elmo Pug (τον θυμάστε από το Space Quest 3;).



Ετσι παίρνουν μπροστά τα σκάφη στο διάστημα, όταν αδειάσουν οι μπαταρίες τους!!!

Σαν καλός hacker, πληκτρολογείτε τον κωδικό και παίρνετε ένα νέο υπερ-όπλο. Εδώ να δείτε λαβές και χτυπήματα... Ανώτερο του Street Fighter. Το νέο σούπερ παιχνίδι λέγεται Stooge Fighter. Το χτύπημα του θανάτου; Πέφτετε με τη μούρη στο έδαφος, γυρνάτε γύρω-γύρω σαν χορευτής break dance και την κατάλληλη στιγμή υψώνετε τα οπίσθιά σας και κτυπάτε ανάποδα τον αντίπαλό σας. Μια και κάτω. Τέζα αυτός. Μερικοί γρίφοι του είναι δύσκολοι. Θα μου πείτε, καιρός ήταν. Συμφωνώ. Ειδικά αυτός που πρέπει να κάνετε re-programming το datacorder. Πάρτε μολύβι και χαρτί, βαθιές ανάσες για να καθαρίσει το μυαλό σας και διαβάστε το συνοδευτικό manual "Popular Janitronics" στις σελίδες 7 και 12. Με υπομονή και αναλυτική σκέψη θα τα καταφέρετε. Για το τέλος, το παιχνίδι έχει σκορ. Επιτέλους, δηλαδή, γιατί...

Το SPACE QUEST 6 αξίζει πάρα πολλά. Αγοράστε το οπωσδήποτε!

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Minimum 486/25.



8 MB RAM.



CD ROM διπλής ταχύτητας. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής.



SVGA κάρτα γραφικών.



Το πακέτο περιέχει 1 CD χωρητικότητας 646 MB και μας το έδωσε η PLOTLINE ΕΠΕ.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, λόγω της προβληματικής τηλεμεταφοράς, βρίσκεσαι μισοχωμένος στο έδαφος! Ετοίμασε τον HAND κέρσορα και περίμενε να έρθει το "ανδροειδές" ρομπότ κοντά σου (όταν γυρνάει) και κάνε κλικ πάνω του. Αρπάζεσαι από αυτό και σε τραβά έξω (+10). Κάνε LOOK στη μοτοσικλέτα, στο κάτω δεξί άκρο της οθόνης. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα σε αυτήν και παίρνεις ένα ID card (+3/13). Τριγύρνα γύρω-γύρω στις 4 βασικές οθόνες-δρόμους. Σε κάποια θα βρεις ένα φωτογραφικό θάλαμο. (Εμφανίζεται random.)

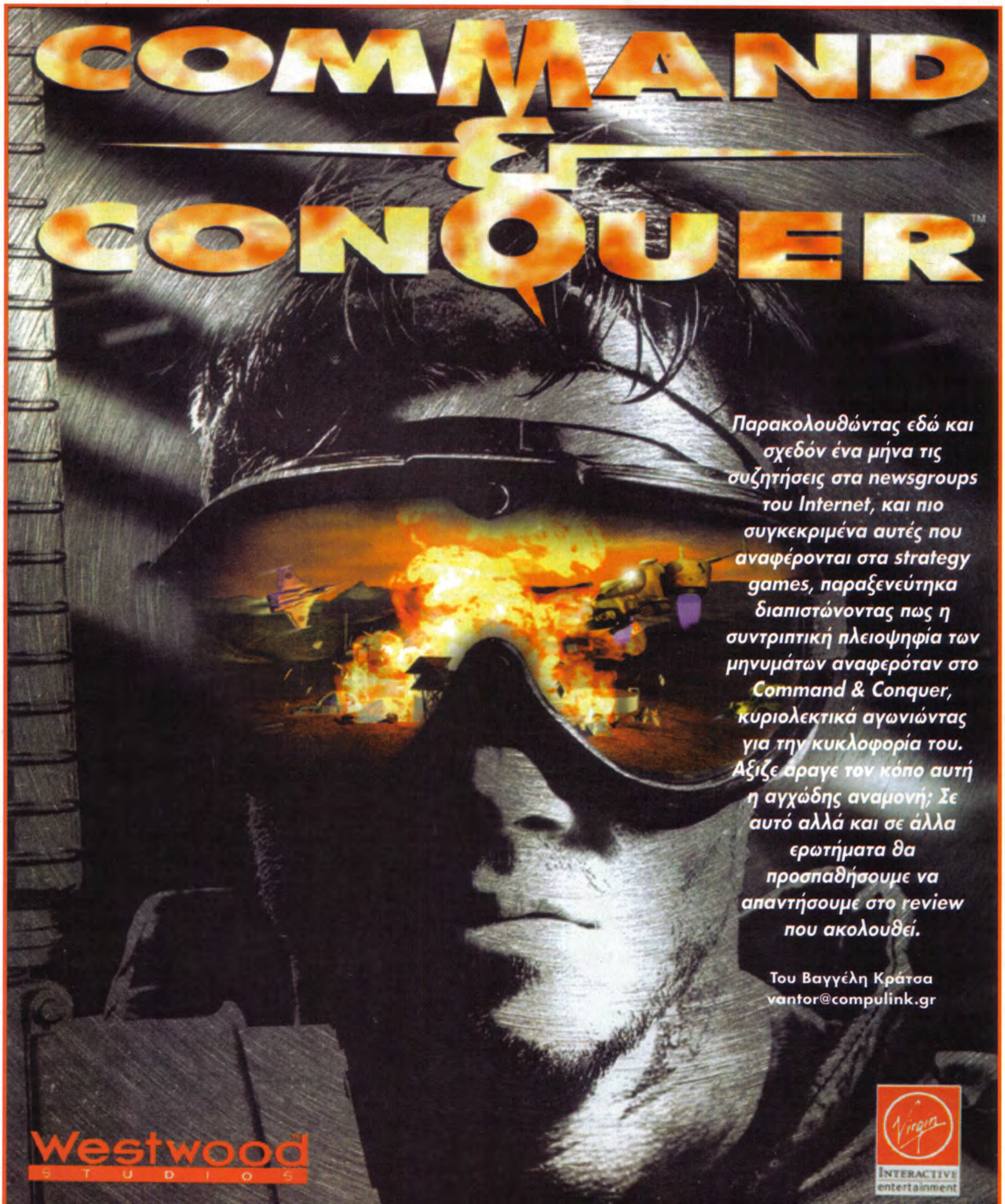
Πάρε από το Pockets (inventory) το Buckazoid (νόμισμα) και κάνε το κλικ στο θάλαμο. Τραβάς μερικές φωτογραφίες σου (+3/16). Ανοιξε το POCKETS σου και κάνε κλικ τις φωτογραφίες στην ID card που πήρες (+5/21). Φτιάχνεις μια card με τη φωτογραφία σου. Πήγαινε στο κατάστημα arcade. Μπες σε αυτό κάνοντας κλικ τον FEET κέρσορα στην είσοδό του. Κάνε LOOK στην παιχνιδομηχανή δίπλα σου. Είναι το Stooge Fighter 3. Κάνε κλικ το MOUTH σε αυτόν που είναι δίπλα στο μηχάνημα (Djurkwhad). Διάλεξε το "LET'S RUMBLE". Παίξε χωρίς άγχος. Θα χάσεις ό,τι και αν κάνεις. Αφού χάσεις, μην παίξεις άλλο, αλλά βγες έξω. Μπες στο Orion Belt απέναντι (κλικ τον FEET κέρσορα στην είσοδο). Μέσα κάνε LOOK σε όλους τους χαρακτήρες.

Προχώρα όλο δεξιά. Κατέβα στο υπόγειο. Κάνε LOOK στους σωλήνες στον τοίχο αριστερά και δεξιά από το φως. Ανέβα πάλι πάνω και κάνε κλικ στο "ασανσέρ" (exit). Ανεβαίνεις στο 2ο όροφο του μπαρ. Κάνε SAVE. Περίμενε το σερβιτόρο. Οταν σκουπίζει κάποιο τραπέζι, κάνε κλικ τον HAND κέρσορα πάνω του. Αν το κάνεις σωστά, θα του πάρεις 1 buckazoid από το φιλοδώρημα (+3/24). Μπορείς να του πάρεις και άλλα νομίσματα με αυτόν τον τρόπο, αλλά δεν θα σου χρειαστούν. Η συνέχεια επί της οθόνης σας....

■

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



Παρακολουθώντας εδώ και σχεδόν ένα μήνα τις συζητήσεις στα newsgroups του Internet, και πιο συγκεκριμένα αυτές που αναφέρονται στα strategy games, παραξενεύτηκα διαπιστώνοντας πως η συντριπτική πλειοψηφία των μηνυμάτων αναφερόταν στο Command & Conquer, κυριολεκτικά αγωνιώντας για την κυκλοφορία του. Άξιζε άραγε τον κόπο αυτή η αγχώδης αναμονή; Σε αυτό αλλά και σε άλλα ερωτήματα θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε στο review που ακολουθεί.

Του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Είναι αλήθεια πως από τη μια οι πληροφορίες που είχαν διαρρεύσει για το παιχνίδι και μιλούσαν για σταθμό στην ιστορία των strategy games, και από την άλλη η καθυστέρηση της εμφάνισής του στις βιτρίνες των game shops σε σχέση με την προκαθορισμένη ημερομηνία, "άναψαν τα αίματα" των ανυπόμονων, που φαίνεται πως τελικά ήταν πολλοί. Οι φημολογίες για μια εντυπωσιακή μετεξέλιξη του Dune, που θα μας άφηνε άφωνους με την προηγμένη τεχνολογία της, έδιναν κι έπαιρναν αυξάνοντας σε επικίνδυνο βαθμό την αδρεναλίνη. Να που ήρθε όμως η στιγμή οι φήμες να δώσουν τη θέση τους στην πραγματικότητα. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Σίγουρα το Command & Conquer βασίζεται, σε μεγάλο βαθμό, στα επιτυχημένα συστατικά του Dune: Συνδυασμός combat και strategy, αρκετή και έξυπνη δράση και έντονος ρεαλισμός σε ό,τι αφορά τον στρατηγικό σχεδιασμό της μάχης. Ο παίκτης παίρνει το ρόλο του στρατηγού που καθοδηγεί με μαεστρία τα στρατεύματά του και αποφασίζει για τις κινήσεις τους, την κατανομή τους και την τακτική απέναντι στον εχθρό. Φυσικά, το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει με το πέρασμα του χρόνου, και έτσι, ενώ στις πρώτες πίστες αρκεί να σκοτώνουμε ό,τι μας πλησιάζει, αργότερα θα χρειαστεί να προστατεύσουμε τη βάση μας, να χρησιμοποιήσουμε τη μέθοδο του αντιπερισπασμού, προκειμένου να καθυποτάξουμε έναν ισχυρότερο στρατό, να επενδύσουμε σωστά τα χρήματα που διαθέτουμε για να αποκτήσουμε μονάδες που θα μας ενισχύσουν, ή να κατανείμουμε κατάλληλα το έμψυχο υλικό μας ώστε να αποφύγουμε αιφνιδιασμό σε κάποιο αδύνατο σημείο. Και αυτά είναι βέβαια ένα πολύ μικρό μέρος από όσα θα συναντήσουμε στο Command & Conquer.



Τι μπορεί να πετύχει κανείς κάνοντας ζάπινγκ...

Εταιρία
Westwood studios
Υπολογιστές
Multimedia PCs
Κατηγορία
Strategy
Δυσκολία
Μέση

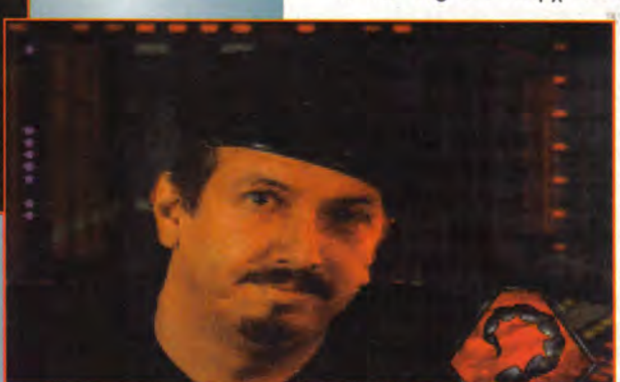


Το σημάδι του σκορπιού, σύμβολο των "κακών" NODs.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το κυρίως story του παιχνιδιού είναι βασισμένο στο κλασικό θέμα της διαμάχης ανάμεσα σε δύο υπερδυνάμεις του πλανήτη. Ο πόλος αντίθεσης εδώ είναι το Tiberium, μια νέα πανίσχυρη πρώτη ύλη που δυστυχώς δεν επαρκεί για όλους, και έτσι η μάχη για τη ζωτικής σημασίας απόκτησή της είναι αναπόφευκτη. Από το ένα μέρος η Global Defence Initiative (GDI), μια διεθνής συμμαχία που στοχεύει να μοιράσει τα αποθέματα του Tiberium δίκαια ανάμεσα στα κράτη, και από το άλλο η Αδελφότητα του Nod, μια ομάδα τρομοκρατών, που θέλει να μονοπωλήσει την αγορά του προϊόντος. Τελικός σκοπός για κάθε πλευρά είναι, φυσικά, η επικράτησή της και η ολοκληρωτική εξολόθρευση του αντιπάλου.

Μέχρι όμως να επιτευχθεί αυτό υπάρχουν δεκάδες αποστολές που ο στρατός σου πρέπει να φέρει εις πέρας. Ενα πολύ ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι πως μπορείς να διαλέξεις στρατόπεδο: Στο Command & Conquer δεν είναι υποχρεωτικό να είσαι ο καλός. Μετά την εκπληκτική εγκατάσταση, με speech, οπτικά εφέ και εντυπωσιακό cyber look, καλείσαι να επιλέξεις αν θα καθοδηγείς τα στρατεύματα των NODs ή των GDIs. Γι' αυτό άλλωστε και στη συσκευασία υπάρχουν δύο CDs, το πρώτο από τα οποία περιέχει τις αποστολές που θα εκτελέσεις αν διοικείς τους "καλούς" και το δεύτερο αντίστοιχα το δρόμο που θα ακολουθήσεις αν διαλέξεις να ηγηθείς του στρατού των τρομοκρατών. Προσοχή χρειάζεται μόνο σε ένα bug που υπάρχει εδώ: Ξεκίνα πάντοτε το παιχνίδι με το CD που αντιστοιχεί στην παράταξή σου, αλλιώς, από τη στιγμή που θα σου ζητηθεί να αλλάξεις CD, δεν θα βλέπεις πλέον τις cut-scenes που είναι σημαντικές για την εξέλιξη του σεναρίου.



Ο αρχηγός των NODs ενώ σε καθοδηγεί για την επόμενη αποστολή.

STRATEGY
REVIEW



Μερικά από τα κτίρια που φτιάχνουμε στο παιχνίδι.



Αφιξη ενισχύσεων από τη θάλασσα.



Επιλέγοντας territory.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Playable και εντυπωσιακό, σίγουρα άξιζε την αναμονή. Να δούμε τι θα κυκλοφορήσει η Westwood ύστερα από αυτό...

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	94
ΑΝΤΟΧΗ	95
GAMEPLAY	93

93%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΔΡΑΣΗ

Το Command & Conquer αποτελεί σίγουρα εξαιρετικό παράδειγμα σύγχρονου interface, που καταφέρνει να είναι απλούστατο αλλά ταυτόχρονα και λειτουργικό, χωρίς να



Briefing από τον αρχηγό της GDI.

μειώνει καθόλου το βάθος του παιχνιδιού. Οι πιο συνηθισμένες options, που είναι η μετακίνηση μονάδων και η στόχευση των εχθρών, γίνονται με ένα πανεύκολο point & click του mouse. Με ένα κλικ επιλέγεις το στρατιώτη ή το όχημα που θέλεις να μετακινήσεις, και με ένα δεύτερο τη θέση που θα πάει ή τον αντίπαλο στον οποίο θα επιτεθεί. Επίσης, κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο και κάνοντας drag το mouse σε μια περιοχή του χάρτη, επιλέγεις όλες τις μονάδες σου που βρίσκονται στην περιοχή αυτή και τις στέλνεις ταυτόχρονα εκεί που θέλεις. Μάλιστα, το παιχνίδι είναι "έξυπνο", οπότε δεν χρειάζεται να δίνεις εντολές για τα απολύτως προφανή. Εάν, λ.χ., ένας minigunner σου δέχεται επίθεση από έναν αντίπαλο, δεν θα χαζεύει αμέριμνος τον ουρανό, αλλά θα αντεπιτεθεί, έστω και αν δεν τον διατάξεις.

Καλού-κακού πάντως δεν βλάπτει να ελέγχουμε συχνά τα στρατεύματά μας, ειδικά μάλιστα αν τα έχουμε χωρίσει σε πολλές ομάδες απομακρυσμένες μεταξύ τους. Το Command & Conquer διαδραματίζεται σε μια εποχή παραπλήσια με τη δική μας, γι' αυτό και περιλαμβάνει πολλά κλασικά σκάφη και οχήματα στο ρεπερτόριό του, όπως λ.χ. Abrahms Tank, Apache Longbow, F/A-18 Hornet, καθώς και άλλα πιο φουτουριστικά. Επίσης, ποικίλλουν και οι ειδικότητες του έμψυχου υλικού, που μπορεί να είναι Minigunners, Grenadiers, Engineers κ.λπ. Με τους δυο πρώτους καλό θα είναι να δημιουργείς ξεχωριστές ομάδες και να μην τους ανακατεύεις αλλά να στέλνεις πρώτα εναντίον ενός εχθρικού στόχου τους Minigunners και λίγο πιο πίσω τους ισχυρότερους Grenadiers (που σημαδεύουν και από απόσταση με τις χειροβομβίδες).

Ενα βασικό σημείο είναι πως δεν έχεις από το ξεκίνημα κάθε πίστας πλήρη αντίληψη όλου του χάρτη αλλά μόνο ενός μικρού μέρους του γύρω από την αρχική σου θέση. Καθώς εξερευνάς άλλες περιοχές, αυτές "ανοίγουν" αποκαλύπτοντας άλλοτε απέραντα λιβάδια και άλλοτε... καμιά εκατοστή εχθρούς που κινούνται εναντίον σου. Γενικά, ωφελεί να ανοίγεις σιγά σιγά τις σκοτεινές περιοχές του χάρτη, προκειμένου να αποφύγεις εκπλήξεις και αιφνιδιασμούς που εύκολα μπορούν να συμβούν αν βιαστείς να προχωρήσεις πολύ, αφήνοντας ακάλυπτη τη βάση σου ή τους μηχανικούς σου. Επίσης, εκτός από την επιθετική τακτική που θα ακολουθήσεις προκειμένου να εκπληρώσεις το objective (να σκοτώσεις κάποιο συγκεκριμένο άτομο, να διαλύσεις όλα τα κτίρια του εχθρού, να αποκόψεις τον ανεφοδιασμό του κ.λπ.) πρέπει να οργανώσεις και την άμυνά σου, καθώς ο αντίπαλος αν δεν προσέξεις μπορεί εύκολα να διεισδύσει στις γραμμές σου και να ανατινάξει τη βάση σου ή άλλα ζωτικά κτίρια που έχεις δημιουργήσει. Το κατασκευαστικό τμήμα στο Command & Conquer είναι πράγματι πολύ σημαντικό. Ξεκινώντας με ένα Construction Yard Mobile και μερικά χρήματα, μπορείς να φτιάξεις στη συνέχεια κτίρια που θα σου αποδώσουν από νέους στρατιώτες μέχρι προηγμένες τηλεπικοινωνίες, ειδικά οχήματα κ.λπ. Εδώ, ο χειρισμός γίνεται με εικονίδια που εμφανίζονται σε μια sidebar στο δεξιό τμήμα της οθόνης. Υπάρχει μια αλληλουχία μεταξύ των οικοδομημάτων, δηλαδή κάποια από αυτά για να εμφανιστούν ως εικονίδια στη sidebar θα πρέπει προηγουμένως να έχουν χτιστεί κάποια άλλα που είναι προαπαιτούμενα. Πολύ χρήσιμα είναι τα barracks (στρατώνες) που θα συναντήσεις από πολύ νωρίς και τα οποία είναι ιδιαίτερης κρισιμότητας αφού "παράγουν" καινούριους στρατιώτες. Αν έχεις barracks εμφανίζονται εικονίδια στρατιωτών και κάνοντας εκεί κλικ αρχίζει η δημιουργία τους, η οποία ολοκληρώνεται ύστερα

από λίγο χρόνο, οπότε ένα νέο μέλος της ομάδας σου εμφανίζεται μπροστά από το barrack.

Εδώ υπάρχει μια βασική διαφορά με το Dune 2 στο οποίο αν είχες δύο κτίρια παραγωγής μονάδων μπορούσες να φτιάξεις δύο μονάδες ταυτόχρονα. Στο Command & Conquer αυτό δεν ισχύει και έτσι με δύο barracks δεν μπορείς στον ίδιο χρόνο να παράγεις δύο στρατιώτες, αλλά πρέπει να περιμένεις να ολοκληρωθεί η κατασκευή του ενός για να φτιάξεις μετά τον άλλο.

Οι στρατώνες χρησιμεύουν, επίσης, για να κρύβονται μέσα ομάδες πολεμιστών, με σκοπό να αποφύγουν ή να αιφνιδιάσουν τον εχθρό. Ακόμα, θα χρειαστείς από νωρίς στο παιχνίδι ραντάρ, ώστε να εντοπίζεις έγκαιρα τα φιλικά ή εχθρικά αεροσκάφη.

Ολα αυτά (και πολλά ακόμα που θα ανακαλύπτεις συνεχώς στην πορεία) χρειάζονται χρήματα. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να τα αποκτήσεις, με συνηθέστερους δύο: Ο πρώτος είναι να εκμεταλλευτείς τα κοιτάσματα του Tiberium. Αυτά φαίνονται στην οθόνη σαν πράσινα σημάδια, και για να πραγματοποιήσεις την εξόρυξή τους χρειάζεσαι το όχημα harvester, το οποίο υπάρχει στο κτίριο Tiberium Refinery. Ακόμα, καλό θα ήταν να πάρεις και το Tiberium Silo, που θα αυξήσει κατά πολύ την παραγωγή του πολύτιμου υλικού και κατ' επέκταση και την αμοιβή σου. Ο δεύτερος τρόπος είναι να καταλάβεις με κομάντος εχθρικά κτίρια (αντί να τα καταστρέψεις) και μετά να τα πουλήσεις. Συνήθως με αυτή τη διαδικασία (όποτε το κατορθώσεις) κερδίζεις αρκετά χρήματα.

Μια ακόμα δυνατότητα του Command & Conquer είναι το παιχνίδι με 2 παίκτες (μέσω modem) ή με 4 (μέσω network), δεν υπάρχει όμως construction editor (ίσως διατεθεί αργότερα σε ξεχωριστό πακέτο) για να φτιάξεις δικές σου πίστες, κάτι που θα ήθελαν σίγουρα πολλοί.

Τέλος, σημειώνουμε πως το save γίνεται όποια στιγμή θέλουμε και όχι μόνο στην αρχή κάθε πίστας, και πως το παιχνίδι διατίθεται με ελληνικό manual.



Αχ, αυτά τα πρωινά shows...



Δειλινό κοντά στο πεδίο της μάχης.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, εκεί όπου εκτυλίσσεται η δράση, απεικονίζονται από ψηλά και, μολονότι απλά, έχουν ποικιλία και αποδίδουν με πειστικότητα το πεδίο μάχης και τα διάφορα αντικείμενα μέσα σε αυτό. Εκεί που μειονεκτούν είναι στην απεικόνιση των sprites, τα οποία δεν είναι και τόσο ευκρινή (ένας από τους λόγους που δεν πρέπει να μπερδεύεις διαφορετικές ειδικότητες στρατιωτών στην ίδια ομάδα - τους ξεχωρίζεις δύσκολα, και όταν έρθει η ώρα της μάχης το παραμικρό μπέρδεμα ισοδυναμεί με θάνατο). Η ανάλυση είναι χαμηλή, 320x200, όμως η Westwood έχει στο δυναμικό της πραγματικούς "μετρ" στην επεξεργασία αυτής της ανάλυσης (όπως έχει δείξει σε προηγούμενες παραγωγές της και κυρίως με τα Kyrandia), κάτι που έχει ως συνέπεια την απουσία του γνωστού ενοχλητικού pixeliάσματος. Εκεί όμως που το Command & Conquer είναι κορυφαίο στο είδος του, είναι στην κινηματογραφική αίσθηση που δίνει με τις cinematic sequences που παρεμβάλλονται ανάμεσα στις αποστολές ως briefing ή επίλογοι της καθεμιάς. Τρομερό πράγματι το full motion video, το οποίο σε συνδυασμό με 3-D rendered graphics σε αφήνει με ανοιχτό το στόμα. Η εισαγωγή είναι και αυτή εξαιρετική και πρωτότυπη, αφού με ένα ζάπινγκ στα κανάλια βλέπεις μεταξύ διαφόρων ανάλαφρων θεμάτων τις τελευταίες εξελίξεις πάνω στο θέμα της διαμάχης για το Tiberium. Ο ήχος είναι και αυτός άψογος, με σύγχρονα μουσικά θέματα από rock έως hip-hop, αρκετά εφέ στη διάρκεια της δράσης και πεντακάθαρο speech από σωστά διαλεγμένους ηθοποιούς στις video sequences. Σημειωτέον ότι τα videos που αναφέρουν το στόχο κάθε πίστας μπορείτε να τα επαναλάβετε όποτε θέλετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή να δείτε μια σύντομη text περιγραφή του objective.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το απλό και εθιστικό gameplay με βάθος και ποικιλία στρατηγικής σε συνδυασμό με τα εξαιρετικά τεχνικά στοιχεία συνθέτουν έναν από τους κορυφαίους strategy τίτλους που έχουμε δει. Οφείλουμε μάλιστα να απευθύνουμε ένα μεγάλο "μπράβο" στους προγραμματιστές της Westwood, οι οποίοι, σε μια εποχή που όλοι προσπαθούν να σε κάνουν να νιώσεις άσχημα αν δεν έχεις Pentium, έβγαλαν ένα τόσο προηγμένο τεχνολογικά παιχνίδι που εκτελεί όλες τις λειτουργίες του ταχύτατα σε 486. Πράγματι, απολαμβάνεις κάθε στιγμή, είτε βλέποντας τα videos είτε συμμετέχοντας στη δράση. Maximum enjoyment! ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486/33 τουλάχιστον.



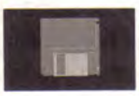
8 MB RAM.



CD.



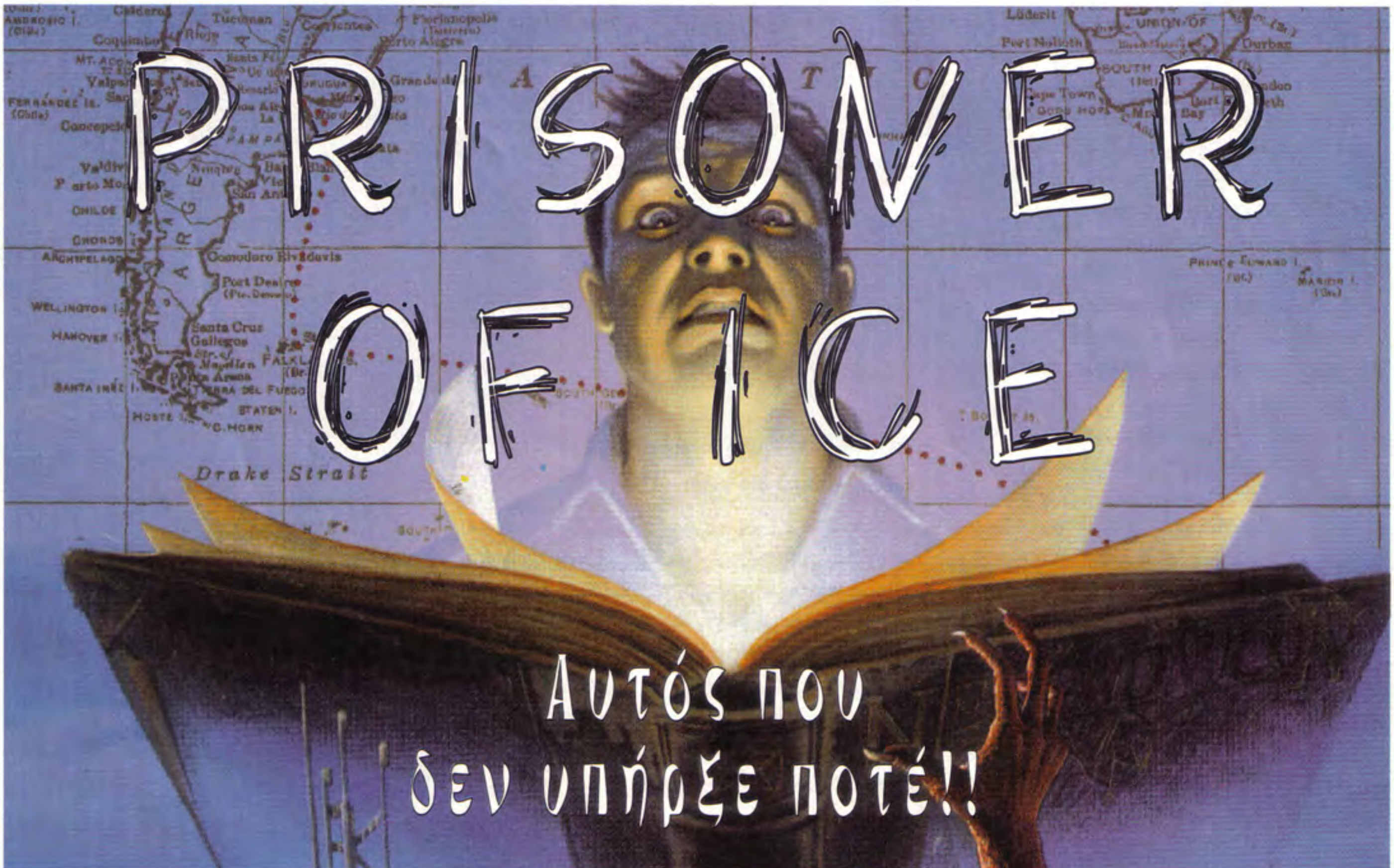
VGA 320x200.



Το παιχνίδι περιέχεται σε 2 CDs και μας το προσέφερε η PLOTLINE.

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Η Infogrames έχει ειδικευτεί όσο κανείς άλλος σε adventures που κινούνται στο χώρο του υπερφυσικού. Τα ALONE IN THE DARK 1, 2 και 3 είναι, εκτός των άλλων, από τα καλύτερα δείγματα του είδους. Στο PC MASTER/GAMES του Οκτωβρίου του 1993 (ακριβώς πριν από δύο χρόνια) παρουσιάσαμε το SHADOW OF THE COMET, το πρώτο adventure που βασιζόμενο σε έργα του H.P. Lovecraft, παρουσίασε τον κόσμο των Cthulhu. Ο Lovecraft πέθανε 48 ετών πάμφτωχος και άσημος. Σήμερα, θεωρείται ισάξιος του μεγάλου Πόε και τα τελευταία χρόνια έχει αναπτυχθεί σημαντικό κίνημα γύρω από τα έργα και τη φιλολογία του.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Prisoner of Ice εξελίσσεται 27 χρόνια μετά την ιστορία που διαδραματίζεται στο Shadow of the Comet. Κοινό στοιχείο και των δύο περιπετειών ο John Parker. Βασικός πρωταγωνιστής στο πρώτο, κάτοχος ενός φοβερού μυστικού στο δεύτερο.

H.P. Lovecraft: Άλλος ένας πρωτοπόρος που δυστυχώς αναγνωρίστηκε μετά θάνατον. Cthulhu! Καταστάσεις πέρα από την "γήινη" λογική και αντίληψη. Ο κόσμος των "Old Ones" που επιζητούν μια πύλη στο πέρασμα του χρόνου για να έρθουν και να κυριαρχήσουν στη Γη.

του Αντρέα Τσουρινάκη

Πρωταγωνιστής στην ιστορία μας ο Ryan, ένας νεαρός αξιωματικός του Αγγλικού Βασιλικού Ναυτικού. Λίγο προτού ξεσπάσει ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, ένας Ευρωπαίος εξερευνητής ανακαλύπτει δύο πρωτόγνωρους οργανισμούς θαμμένους μέσα στους πάγους του Νότιου Πόλου. Κατά τη διάρκεια της μεταφοράς τους στο υποβρύχιο H.M.S. Victoria δέχονται επίθεση από ένα εχθρικό αεροσκάφος. Η επιχείρηση "Polaris" διασώζεται την τελευταία στιγμή. Ο πατέρας του εξερευνητή Bjorn Hamsum βρίσκει τραγικό θάνατο, ενώ ο ίδιος πέφτει σε κωματώδη κατάσταση. Το υποβρύχιο, ενώ μεταφέρει τα δύο πολύτιμα κιβώτια, δέχεται επίθεση από ένα εχθρικό καταδρομικό. Οι ζημιές είναι τεράστιες και ο χρόνος που απομένει λιγοστός. Η τραγωδία σου, γιατί περί τέτοιας πρόκειται, μόλις αρχίζει. Σύντομα θα αναμειχθείς σε μια απίστευτη συνωμοσία και θα ταξιδέψεις από την Edward Base στα νησιά Φόκλαντ, στο Μπουένος Αϊρες και από εκεί στη βάση των Ναζί, στο περιβόητο Schlossadler. Θα ανακαλύψεις το μυστικό του

χρόνου (!), αλλά ταυτόχρονα θα βρεις και ποιος πραγματικά είσαι, μια και μεγάλωσες σε ίδρυμα. Βλέπεις στην πραγματικότητα ΔΕΝ ΕΧΕΙΣ ΥΠΑΡΞΕΙ ΠΟΤΕ και ας είσαι ένας ταξιδιώτης μέσα στο χρόνο!!! Πρέπει να σταματήσεις τον παρανοϊκό Ναζί αξιωματικό Dirtrich και τον προερχόμενο από έναν άλλο κόσμο Narackamus προτού ανοίξουν την πύλη του χρόνου που χρειάζονται οι Great Old Ones για να περάσουν/έρθουν στη Γη. Πρέπει να επιδράσεις καταλυτικά στην ιστορία, γιατί ένα μήνυμα από το μέλλον αναφέρει: "2.037: Η ανθρωπότητα υπέκυψε στους Prisoner of Ice"...



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει σε δύο αναλύσεις. Σε MCGA, 320x200x256 χρώματα που απαιτεί 4MB RAM και σε SVGA 640x480x256 χρώματα που απαιτεί 8MB RAM και VESA driver (software ή hardware). Φυσικά, όσοι μπορείτε, προτιμήστε την SVGA επιλογή. Τα γραφικά του θεωρώ ότι είναι τα καλύτερα hand-made (ζωγραφιστά) που έχω δει σε υπολογιστές έως τώρα. Σχέδια, χρώματα, animation, όλα είναι σχεδόν τέλεια. Αυτό το οποίο στην κυριολεξία σε ξετρελαίνει είναι οι "ενδιάμεσες σκηνές" υπό μορφή αφήγησης. Πραγματικοί πίνακες τέχνης με απίθανους χρωματισμούς και φωτοσκιάσεις. Ο ήχος του είναι τώρα πολύ καλός. Τα διάφορα μουσικά μοτίβα αλλά και τα ηχητικά εφέ δημιουργούν μια υποβλητική ατμόσφαιρα δράσης και τρόμου όπως ταιριάζει στην περιπέτεια. Μοναδική παραφωνία, στο κατά τα άλλα εκπληκτικό adventure, είναι το speech, οι ομιλίες. Πρόκειται για το χειρότερο speech που έχω ακούσει σε computer games. Απαράδεκτο. Ακόμη και εμένα να έβαζαν, θα μιλούσα καλύτερα. Οι φωνές είναι τελείως ξένες προς την περιπέτεια, αλλοιώνουν τους χαρακτήρες και δημιουργούν από γέλια μέχρι εκνευρισμό. Ακατανόητο για μια παραγωγή τέτοιου επιπέδου. Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός. Για να κινηθείς πάνω στην οθόνη κάνεις κάπου κλικ και πηγαίνεις εκεί. Οι έξοδοι από την οθόνη παρουσιάζονται υπό τη μορφή ενός κέρσορα με σχήμα ανοικτής πόρτας. Οπου ο κέρσορας αλλάζει σε τέτοια πόρτα, κάνεις κλικ και μεταφέρεσαι σε καινούρια τοποθεσία. Με το δεξί πλήκτρο του mouse κάνεις LOOK/EXAMINE. Αυτή η λειτουργία πρέπει να προσεχθεί. Σε συρτάρια (drawers), κιβώτια (trunks), χρηματοκιβώτια (saves) κάνε πρώτα LOOK πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse. Μόνο έτσι θα πάρεις μια εικόνα του εσωτερικού χώρου τους, που συχνά κρύβει σημαντικές εκπλήξεις. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse κάνεις INTERACT, δηλαδή get, activate, use, open, close, climb, TALK κ.λπ. Κάνοντας αριστερό κλικ σε ένα safe θα πάρεις αυτό που περιέχει χωρίς όμως να δεις το εσωτερικό του safe (το σωστό είναι πρώτα δεξί κλικ-LOOK και μετά αριστερό κλικ). Μιλώντας στους διάφορους χαρακτήρες εμφανίζεις διάφορες επιλογές. Εδώ πια το δεξί πλήκτρο του mouse λειτουργεί ως QUIT από τον παρόντα διάλογο-φράση. Το inventory σου εμφανίζεται πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης. Από εδώ μπορείς να πάρεις ένα αντικείμενο για χρήση κάπου στην οθόνη ή και να κάνεις USE ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο. Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το MAIN MENU. Από εδώ κάνεις SAVE/LOAD/ QUIT κ.λπ. Στα SAVES κρατιούνται και οι εικόνες των συγκεκριμένων τοποθεσιών,

ΕΤΑΙΡΙΑ
Infogrames
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Η μαγική φράση που εξοντώνει τους Prisoner of Ice.



Η εκπληκτική βιβλιοθήκη του μουσείου Απέραντη.



Γυρνάς από το μέλλον για να σώσεις τον εαυτό σου και την Dianne.



Το περίφημο μουσείο στο Buenos Aires.

ώστε μετά στο LOAD η αναγνώρισή τους να είναι πολύ εύκολη. Προσέξτε καλά την επιλογή OPTIONS μια και από εδώ γίνονται όλες οι ρυθμίσεις μουσικής speech/text και ηχητικών εφέ, (Για speech και text, βάλτε στην επιλογή "Text and music settings" το "Type of dialog" στο δεύτερο icon-ίδιο scrolling κ.λπ.) Τέλος, σημειώστε ότι SAVE γίνεται με το F2, LOAD με το F3 και ένα πολύ εντυπωσιακό PAUSE με το P.

Γενικά, ο χειρισμός του είναι πολύ εύχρηστος και δεν θα σας δυσκολέψει καθόλου. Μια τελευταία μόνο σημείωση. Οσοι παίξετε το παιχνίδι σε SVGA, να έχετε στο μυαλό σας ότι τα περισσότερα αντικείμενα λόγω σχεδίασης είναι πολύ μικρά και δεν εντοπίζονται με την πρώτη ίσως ματιά. Απλώς απαιτείται λίγη εξάσκηση της οπτικής σας αντίληψης...

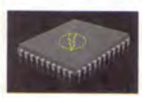
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Prisoner of Ice για κάποιον που θα "ζήσει" το παιχνίδι (αποφύγετε να το παίξετε από λύση) είναι εκπληκτική. Το σενάριο είναι υποδειγματικό, τα γραφικά επίσης. Τέλος, και η μουσική (όχι όμως και το speech) δημιουργεί την κατάλληλη και πειστική ατμόσφαιρα. Η δράση του είναι πάρα πολύ καλή, αν και πιστεύω ότι δεν φτάνει στα όρια του SHADOW OF THE COMET. Η εισαγωγή του είναι υποδειγματική και θυμίζει έντονα κινηματογραφική ταινία. Ξεκινώντας, πρέπει να αποκτήσεις τον έλεγχο του υποβρύχιου και να το οδηγήσεις με ασφάλεια στην επιφάνεια και μετά την επίθεση που δέχεσαι να εξοντώσεις το πρώτο prisoner of ice. Στη βάση, στα νησιά Φόκλαντ, πρέπει να ξεδιαλύνεις τρία μυστήρια: να βρεις ποιος είναι ο προδότης ανάμεσά σας, να συλλέξεις μία σειρά πληροφοριών που είναι απαραίτητες για τη συνέχεια της περιπέτειας και να σκοτώσεις άλλους δύο risoners of ice. Από εδώ θα μεταφερθείς στο Μπουένος Αϊρες, όπου και θα αναζητήσεις τον John Parker, τον ήρωα του Shadow of the Comet. Στο Μπουένος Αϊρες θα έρθεις αντιμέτωπος με ένα απίστευτο φαινόμενο. Θα δεις τον εαυτό σου να έρχεται από το μέλλον, να σας βοηθά και να εξαφανίζεται. Μπορεί να μην αντιληφθείς αμέσως τη σημασία των γεγονότων, αργότερα όμως αυτό θα γίνει υποχρεωτικά από την εξέλιξη της δράσης. Θα πρέπει να συνδιαλεχθείς με τη μεγαλύτερη βιβλιοθήκη του κόσμου, αναζητώντας το περιβόητο solar disk. Βρίσκοντάς το, σε αιχμαλωτίζουν οι Γερμανοί και σε μεταφέρουν στη βάση του μανιακού Dirtrich, ο οποίος κατέχει ένα απίστευτο όπλο στην αναζήτησή του για την απόλυτη εξουσία. Θα πρέπει να δραπετεύσεις από το κελί σου, να εξοντώσεις άλλο ένα prisoner of ice και να μεταφερθείς στο μέλλον, 100 χρόνια μετά. Εδώ θα ανακαλύψεις το τρομερό μυστικό για το ποιος είσαι στην πραγματικότητα, αλλά και ταυτόχρονα θα συνειδητοποιήσεις το τέλος της ανθρωπότητας, εκτός και αν προλάβεις τα γεγονότα. Θα ξαναγυρίσεις πίσω στη βάση στο παρελθόν στα 1937 για να σκοτώσεις άλλον έναν prisoner of ice και να μεταφερθείς πάλι μέσω του χρόνου λίγες ώρες πριν στο Μπουένος Αϊρες στη βιβλιοθήκη, όπου θα σώσεις τον εαυτό σου και την Dianna. Από εδώ θα μεταφερθείς στο Hall of Narackamus, όπου και θα διαδραματιστεί το τελευταίο μέρος της περιπέτειας. Το παιχνίδι περιέχει μια σειρά animated sequences, συνήθως υπό τη μορφή αφήγησης, που κάνοντας διάφορα flash-back αποκαλύπτουν την όλη ιστορία και



Αν δεν κινηθείς έγκαιρα, θα μείνει το χάος.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Minimum 486DX/33 MHz.



4MB RAM για VGA 256 γραφικά ή 8MB RAM για SVGA 256 γραφικά.



CD drive διπλής ταχύτητας.



VGA ή SVGA κάρτα γραφικών.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 1MB. Το παιχνίδι που περιλαμβάνει 1 CD μας έδωσε η ΜΕΤΡΟΝ Ο.Ε.

δίνουν μια άλλη, μοναδική γοητεία στην περιπέτεια. Οι γρίφοι του είναι πολύ καλοί χωρίς να είναι ιδιαίτερα δύσκολοι. Μερικοί γίνονται υπό χρονική πίεση, λόγω της δράσης που εξελίσσεται. Στο τέλος, αν τα καταφέρεις, θα έχεις να διαλέξεις ανάμεσα σε δύο φινάλε, το αποτέλεσμα των οποίων είναι η υπόσχεση για ένα τρίτο μέρος της σειράς.



Η ενεργοποίηση των Prisoners of Ice από το Solar disk.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ

Μία συμβουλή έχω να σας δώσω. Κάνετε SAVE όσο πιο συχνά μπορείτε. Το παιχνίδι έχει κάποια μικρά προβλήματα και σε κάποιες στιγμές κολλάει. Την πρώτη φορά, κλείνοντας όλους τους ήχους/μουσική, ηχητικά εφέ, speech το ξεπέρασα, (αν και μια άλλη φορά που το ξανάπαιξα δεν μου παρουσίασε κανένα πρόβλημα στο σημείο αυτό). Τη δεύτερη κολλούσε αδικαιολόγητα στο Mine cave και χρειάστηκε να βάλω την ταχύτητα του animation στο maximum για να περάσω την οθόνη αυτή, όπου αν αργήσεις σε σκοτώνει ένας prisoner of ice. Την τρίτη φορά, στη μελλοντική εποχή προτού χρησιμοποιήσετε το Terminal Computer, κάντε οπωσδήποτε SAVE. Εδώ έφαγα το κόλλημα της ζωής μου παίρνοντας το μήνυμα για μη αρκετή "βασική μνήμη" και ας την είχα σχεδόν ολόκληρη ελεύθερη. Αυτό είναι και το πιο σίγουρο bug του παιχνιδιού. Το ξεπέρασα μόνο φορτώνοντας θέσεις αρκετά πιο μπροστά και πάλι χωρίς καθόλου ήχους.



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς πάνω στο υποβρύχιο Victoria. Κάνε LOOK (δεξί πλήκτρο του mouse) και TALK (αριστερό πλήκτρο του mouse) στον Captain Lloyd. Ρώτησέ τον για τα Hamsun, Crates και Polaris. Πάτα το δεξί πλήκτρο (quit conversations). Μετά το animation με την επίθεση στο υποβρύχιό σας και το θάνατο του Jones και του καπετάνιου σας, κάνε κλικ στον extinguisher στο πάνω μέρος της οθόνης. Πάρε τον από το inventory σου (ο κέρσορας στο πάνω μέρος της οθόνης) και κάνε τον κλικ πάνω στη φωτιά. Τη σβήνεις. Γύρνα δεξιά στη γέφυρα (to the bridge). Αναλαμβάνεις τον έλεγχο του υποβρυχίου. Στον Driscoll ρώτησε για τα Weapons, Hamsun, Lloyd. Στο drawer στα αριστερά κάνε USE, το ξεκλειδώνεις, κάνε LOOK και πάρε από αυτό τα tape recorder, key και code book. Φύγε δεξιά στα sleeping quarters

Στην οροφή του μουσείου βρίσκεται το Solar disk.



(flooding chambers). Πάρε το τσεκούρι (hatchet) δίπλα από την πόρτα και το μενταγιόν (St. Christopher's medal) από το τραπέζι κάτω δεξιά. Μίλησε στον Wayne. Ρώτησέ τον για τον Hamsun, Lloyd. Κάνε LOOK στον Hamsun και μετά κάνε κλικ το St. Christopher's medal πάνω του. Τον υπνωτίζεις. Ενώ λέει τις "ακαταλαβίστικες φράσεις", πάρε από το inventory σου το tape recorder και κάνε το κλικ πάνω του. Μαγνητοφωνείς τη φράση "Kaa naama ftah'n Cthulhu". Κάνε EXIT. Κάνε κλικ στο ακριβώς απέναντι κρεβάτι (under the bunk). Πάρε τα Crampous και life jacket. Κάνε EXIT, SAVE και γύρνα αριστερά στην Bridge. Ενας prisoner of ice σου επιτίθεται. Κάνε κλικ αμέσως το tape recorder πάνω σου. Ακούγεται η φράση του Hamsun και ο prisoner εξαφανίζεται. Τώρα πρέπει να σώσεις το υποβρύχιο. Μίλησε πάλι στον Driscoll. Ρώτησε για τα SOS, Stanley (σου δίνει ένα walkie-talkie), Draining. Πήγαινε όλο αριστερά στο HOLD. Από το inventory σου πάρε τα Crampous και κάνε τα κλικ πάνω σου. Τα φοράς. Από το inventory σου πάρε το key και κάνε το κλικ στο chest στα αριστερά της πιο πάνω και αριστερά πόρτας. Το ανοίγεις. Κάνε LOOK σε αυτό. Κάνε κλικ για να πάρεις το flare pistol. Γύρνα πίσω στη γέφυρα και μπες στο flooding chamber στα κάτω-δεξιά της οθόνης. Είναι μια καταπακτή στο έδαφος. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ακόμη επεισόδιο στημένο πάνω στη φιλολογία των Cthulhu. Τα καλύτερα ζωγραφιστά γραφικά που έχετε δει έως σήμερα σε computer games σε συνδυασμό με έναν πολύ απλό χειρισμό και μια πολύ αξιόλογη δράση δημιουργούν το καλύτερο ίσως adventure του είδους. Για τους φανατικούς του H.P. Lovecraft και όχι μόνο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΔΡΑΣΗ	90

85%

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Εχουν έρθει και κυκλοφορούν στη χώρα μας τα PHANTASMAGORIA, SPACE QUEST 6, PRISONER OF ICE, DUNGEON MASTER 2, BURIED IN TIME, VORTEX, SIMON THE SORCERER 2 κ.ά. Τα τρία πρώτα παρουσιάζονται στο παρόν τεύχος, ενώ τα δύο επόμενα θα παρουσιαστούν στο επόμενο. Για τα άλλα, βλέπουμε.

Οσοι περιμένετε το QUEST FOR GLORY 5, πολύ φοβούμαι ότι μάλλον θα απογοητευτείτε. Οι δημιουργοί της επιτυχημένης σειράς Corey και Lori Cole δεν τα βρήκαν με την Sierra στην ανανέωση του συμβολαίου τους και υπέγραψαν στην Legend! Θα κυκλοφορήσουν το SHANNARA του πολυδιαφημισμένου Terry Brooks, του οποίου τα ομώνυμα βιβλία είναι τα No 1 στις πωλήσεις των βιβλίων στο χώρο του φανταστικού παγκοσμίως. Το παιχνίδι θα περιέχει και το ομώνυμο βιβλίο, θα είναι σε SVGA γραφικά και θα περιλαμβάνει συνολικά 40 χαρακτήρες. Μερικές εικόνες που είδα δείχνουν φανταστικές!!!



Το DUNGEON KEEPER της Bullfrog.

Μην ξεχνάτε ότι περιμένουμε από την Legend και το MISSION CRITICAL, ένα διαστημικό adventure στο οποίο έχουν χρησιμοποιήσει την τελευταία λέξη της τεχνολογίας.

Η μεγάλη είδηση έρχεται από την Origin. Το καινούριο της adventure με τίτλο THE DARKENING έχει προϋπολογισμό 1.200.000.000 δρχ.! Θα παίζουν 50 ηθοποιοί, ανάμεσα τους και οι Christopher Walken (Batman Returns), John Hurt (Alien), David Warner (Time Bomdits) κ.ά. Πρόκειται για ένα διαστημικό adventure του στιλ: Ξυπνάς από μια κατάσταση "κατεψυγμένου ύπνου" και διαπιστώνεις ότι δεν έχεις καθόλου μνήμη. Θα περιλαμβάνει 3 star συστήματα και 8 πλανήτες που πρέπει να εξερευνήσεις. Θα είναι δε τελείως ανοικτό, δηλαδή θα μπορείς από την αρχή να πας όπου θέλεις. Μέχρι στιγμής το πιο πολυδάπανο computer game.





Το DIG της LucasArts.

Αλλη μια μεγάλη είδηση που αποδεικνύει πόσο σημαντικό ρόλο παίζουν οι "απλές" αλλά πανέξυπνες ιδέες. Κάθισαν οι άνθρωποι της Bullfrog και σκέφτηκαν: Τι είναι αυτό που καθορίζει τα RPGs: Μα, η ύπαρξη ενός "κακού", συνήθως χωμένου σε τρίσβαθα μπουντρούμια, που οι καλοί τους οποίους χειρίζεσαι προσπαθούν να τον εξοντώσουν. Τι γίνεται, όμως, αν αντιστρέψουμε τους ρόλους; Γεννιέται το DUNGEON KEEPER, το νέο RPG της Bullfrog. Σε αυτό εσύ είσαι ο "κακός" μάγος που για να προστατέψεις τους θησαυρούς σου κτίζεις έναν τεράστιο λαβύρινθο. Διάφοροι "ήρωες" θα προσπαθήσουν να τον κλέψουν. Εναντίον τους θα στέλνεις τέρατα, θα μετακινείς τοίχους, πόρτες, καταπακτές. Για κάθε "ήρωα" που θα σκοτώνεις θα κερδίζεις νέα δύναμη, αλλά για κάθε τέρας σου που θα σκοτώνεται θα χάνεις από την ενέργειά σου! Πράγματι μεγαλοφυής ιδέα που ανατρέπει το βασικό background των RPGs. Θα παίζεται και μέσω modem, με οκτώ χρήστες παρακαλώ. Περιμένω, περιμένω...



TIR NA NOG.

Αγορές εταιριών. Η Sierra αγόρασε την Impressions Software (Caesar I και II κ.λπ.). Η Electronic Arts αγόρασε σημαντικό μέρος της NovaLogic (Comanche κ.λπ.), ενώ η Bethesda αγόρασε την Flashpoint Productions (Noctropolis κ.λπ.). Ταυτόχρονα, η Spectrum Holobyte αγόρασε την Simtex (Master of Orion, Master of Magic) και τέλος η Cyberdreams υπέγραψε συμφωνία με την MGM Interactive για μία σειρά παραγωγών βασισμένων στη σειρά SPECIES. Θα αναμειχθούν και οι Dennis Feldman και H.R. Giger, όπως έγινε και στην ομώνυμη ταινία.

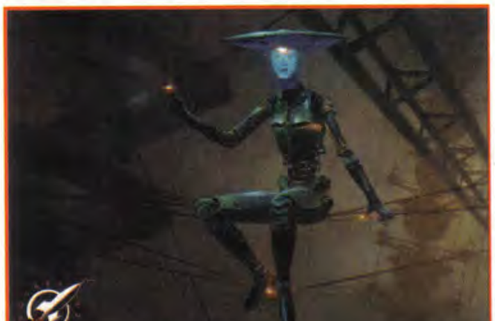
Μια και ο λόγος για την Cyberdreams μέχρι τα Χριστούγεννα, το πολύ, θα κυκλοφορήσει το "I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM" του βραβευμένου συγγραφέα Harlan Ellison. Το παιχνίδι είναι ένα μείγμα φανταστικού-διαστημικού τρόμου

PC ADVENTURES UPDATE

και περιπέτειας. Είναι σίγουρο ότι θα κάνει πάταγο.

Εδωσα στο Multimedia & CD-ROM, περιοδικό της Compupress, το 9.5MB demo του CYBERMAGE της Origin. Θα είναι στο CD του τεύχους του Οκτωβρίου και ασυμπίεστο καταλαμβάνει περίπου 23-25MB. Πρόκειται για ένα ιδιόμορφο action adventure από το δημιουργό των περίφημων WIZARDRY. Χρησιμοποιεί το interface των Underword-Doom (βασικά πυροβολείς και προχωράς), αλλά διαθέτει και adventuroγρίφους. Το χαρακτηριστικό του είναι η πολυμορφία στους χώρους και το gameplay. Ταυτόχρονα, ο αγαπητός φίλος Goofy έδωσε για το ίδιο CD το demo του περιβόητου DIG της LucasArts. Μην τα χάσετε με τίποτα.

H Westwood Studios, μετά την κυκλοφορία του COMMAND AND CONQUER, προσπαθεί να προλάβει τα Χριστούγεννα για την κυκλοφορία του LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY. Σε αυτό ο γιος της Scotia, ο Luther, προσπαθεί να εντοπίσει μια μαγική δύναμη που θα τον ελευθερώσει από τα δεσμά της μητέρας του. Ενα νέο και πολύ σημαντικό στοιχείο είναι ότι θα έχεις τη δυνατότητα να μεταμορφώνεσαι σε διάφορα τέρατα. Δυστυχώς, κατά τις μεταμορφώσεις αυτές δεν έχεις πλήρη έλεγχο της κατάστασής σου. Το παιχνίδι έχει δημιουργηθεί ουσιαστικά με το 3D Studio και υπάρχουν παρά πολλές βιντεοσκοπημένες σκηνές με πραγματικούς ηθοποιούς. Το LANDS OF LORE 2 θα περιέχει "επίπεδα ευφυΐας" στους χαρακτήρες και τα τέρατα! Ετσι, μερικά από αυτά, αν πας να τα παγιδέψεις ανοίγοντας μια καταπακτή μπροστά τους ώστε να πέσουν μέσα, βλέποντάς την, θα πηδούν από πάνω της! Αλλος ένας μεγάλος τίτλος που περιμένουμε εναγωνίως.



OBSIDIAN της Rocket Science.

Φυσικά, μέχρι τα Χριστούγεννα περιμένουμε και τα GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, POLICE QUEST: SWAT TEAM και SHIVERS. Το τελευταίο λέγεται ότι θα είναι ένα ιδιόμορφο PUZZLE adventure game, στο στιλ του MYST. Ιδωμεν...

H Activision ετοιμάζει το THE GREAT GAME, ένα high-tech κατασκοπευτικό adventure σε συνεργασία με το πρώην αφεντικό της CIA William Colby. Ομοίως, με βιντεοσκοπημένα γραφικά και ηθοποιούς.



POLICE QUEST: SWAT TEAM της Sierra.



H Access Software, μετά την εκπληκτική εμπορική επιτυχία του UNDER A KILLING MOON, ετοιμάζει το THE BOX OF PANDORA με ήρωα πάλι τον γνωστό πια Tex Murphy. Θα χρησιμοποιεί το ίδιο User-Interface. Επιτέλους, μία εταιρία που δεν σπεύδει να αλλάξει ένα επιτυχημένο system-engine.

H VIACOM ετοιμάζει ένα νέο adventure το CONGO, βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο (και ταινία) του Michael Crichton. Το adventure θα συνεχίζει από εκεί όπου σταματά η ταινία.

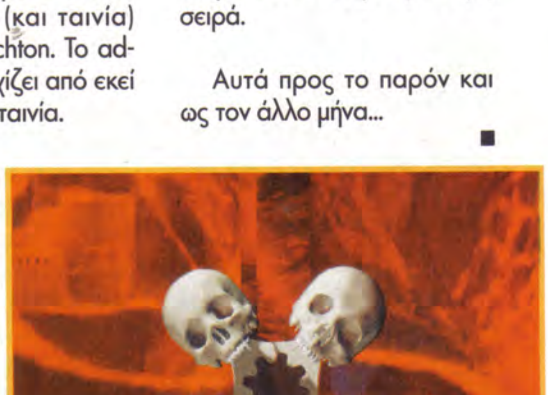
H Warner Active ετοιμάζει το PANIC IN THE PARK, ένα ιδιόμορφο puzzle-adventure game που θα περιέχει full motion video. Για το εν λόγω game έχουν κινηματογραφηθεί περισσότεροι από 30 ηθοποιοί! Βασική πρωταγωνίστρια η πανέμορφη (και το εννοώ) Erika Eleniak, γνωστή από τα Under Siege και Beverly Hillbillies.

H Microprose ετοιμάζει το NECROBIUS, ένα επίσης puzzle-adventure, βασισμένο σε έναν ψυχεδελικό κόσμο.

Φυσικά περιμένουμε ακόμη δύο top RPGs, το ELDER SCROLLS: DAGERFALL της Bethesda και STONEKEEP της Interplay. Το τελευταίο θα κυκλοφορήσει οπωσδήποτε μέχρι τα Χριστούγεννα.

Τέλος, η Sir. Tech θα κυκλοφορήσει το REALMS OF ARKANIA: SHADOWS OVER RIVA, τον τρίτο κατά σειρά τίτλο στην ομώνυμη σειρά.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα... ■



SHIVERS της Sierra.

16 day of the month of the Griffin Anno Tenebrae 133: Διάλεξα 250 στρατιώτες και 20 από το πλήρωμα του πλοίου για το σχηματισμό της αποστολής που θα εξερευνούσε το νησί. Επίσης, 20 από τους επιβαίνοντες προσφέρθηκαν εθελοντικά να μεταβούν στην ακτή. Ανάμεσά τους ήταν 12 ιππότες, ένας priest και δύο magicians... Ξυπνήσαμε κατά τη διάρκεια της νύχτας από μια κραυγή που μας πάγωσε το αίμα. Δύο από τους φρουρούς μας είχαν εξαφανιστεί. Ενας άλλος ισχυριζόταν ότι είδε ένα φτερωτό τέρας να τους μεταφέρει ψηλά στον αέρα... Από τη νουβέλα του DRAKKHEN.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Αυτή τη φορά θα δούμε μερικά μηνύματα που φτάνουν με το e-mail, μέσω Internet. Προηγουμένως, όμως, μερικά ακόμη σχόλια για το περιβόητο πια Ravenloft 2.

RAVENLOFT 2: Εγραφα και στο προηγούμενο τεύχος για τα bugs του παιχνιδιού που δεν διορθώνει το patch της εταιρίας. Επίσης, έγραφα ότι το μοναδικό μυστικό που έμενε να αποκαλύψουμε ήταν αυτό της ύπαρξης του Undead Paladin χαρακτήρα. Ολα ξεκίνησαν όταν ένας φίλος από την Macedon της CompuLink, δυστυχώς, "κτύπησε" τον e-mailer μου και έχασα όλα τα μηνύματα που είχα πάρει (ζημιά και αυτή!) και έτσι δεν θυμάμαι το όνομα του. Μου έγραψε ότι αυτός είχε βρει τον Undead Paladin στο BURIAL CATACOMBS. Εψαξα, αλλά δεν βρήκα τίποτα. Σε γράμμα μου του ζήτησα να μου στείλει κάποιο SAVE που να δείχνει τον εν λόγω χαρακτήρα. Μου απάντησε ότι δεν μπορούσε, αλλά επέμεινε ότι ο χαρακτήρας αυτός ήταν εκεί. Ετσι, λοιπόν, αναγκάστηκα να φορτώνω ένα-ένα τα saves του παιχνιδιού που έχω κρατήσει και να πηγαίνω εκεί προσπαθώντας να εντοπίσω το χαρακτήρα αυτό. Με τα πολλά, μετά από ακριβώς δύομισι ώρες, γιατί ξεκίνησα όσον αφορά στα SAVES από το τελευταίο (φινάλε) προς το πρώτο, τον βρήκα. Οντως ήταν εκεί. Γιατί, λοιπόν, ενώ αρχικά υπήρχε στη συνέχεια εξαφανιζόταν; Τι συνέβαινε;

Το μυστικό έχει να κάνει με το πότε σκοτώνεις τον Senmet στο Temple of Set. Εδώ υπάρχει και ένα μειονέκτημα της δράσης του παιχνιδιού. Δεν έχεις κανένα ουσιαστικό hint για την ύπαρξη του Undead Paladin. Πολύ περισσότερο δεν έχεις κανένα hint για το ότι αυτός συσχετίζεται με τον Senmet. Ετσι, αν σκοτώσεις τον Senmet, προτού βρεις τον Undead Paladin, αυτόματα αυτός εξαφανίζεται. Με αποτέλεσμα, αν πας μετά το θάνατο του Senmet στις Burial Catacombs, όπως έκανα εγώ, δεν θα τον συναντήσεις ποτέ. Ποια είναι η σωστή σειρά δράσης; Πριν πας να σκοτώσεις τον Senmet με το Scroll of Retirement, πήγαινε κατευθείαν στο Burial Catacombs. Θα συναντήσεις τον Undead Paladin. Μίλησε μαζί του, πήγαινε στο κέντρο του χωριού Muhar και μίλησε στο μικρό αγόρι. Θα δεις μερικούς έξτρα διαλόγους. Τώρα πια πήγαινε στο Temple of Set και πολέμησε τον Senmet. Ο Undead Paladin Gloriantha θα σε προειδοποιήσει για το γεγονός ότι δεν πεθαίνει έτσι εύκολα και ότι κάτι άλλο συμβαίνει. Αφού τον "σκοτώσεις" και αμέσως χρησιμοποιήσεις το Scroll of Retirement, ο Senmet πεθαίνει οριστικά. Τότε, η Gloriantha σου λέει ότι η αποστολή της τελείωσε, η ψυχή της βρήκε την απαιτούμενη ηρεμία και ότι πρέπει να πάει, μόνιμα πια, στο βασίλειο των νεκρών. Ετσι, εξαφανίζεται από το παιχνίδι. Στις φωτογραφίες που δημοσιεύονται στις διπλανές στήλες θα δεις τέσσερις φωτογραφίες που αφορούν στην Undead Paladin, Gloriantha. Η παρουσία της, τελικά, είναι προσωρινή στην πλοκή του παιχνιδιού και δεν είναι απαραίτητη για να το τελειώσεις, όπως συμβαίνει με την τυφλή γριά, την Min Deir.

Ετσι, πλέον μπορούμε να αναφωνήσουμε CASE SOLVED.

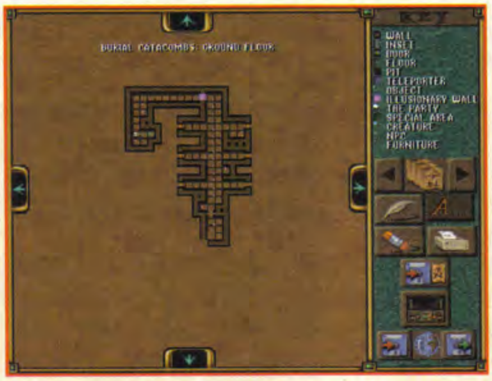
DISCWORLD: Η ΓΚΡΕΒΙΑ ΑΓΓΕΛΙΚΗ (ar93025@central.ntua.gr) ρωτά πώς βρίσκει τα δύο συστατικά Dragons Breath και Magic Coil από τα 5 που ζητά ο Chancelor. Για το Dragon Breath: Μπες στο παλάτι. Μίλα στους φρουρούς για να τους περάσεις. Μέσα πάρε τον mirror από ένα δωμάτιο. Γύρνα στην Alley. Εχοντάς τον στο inventory σου, πάτα στην jumping plate και ανέβα ψηλά στο tower. Εδώ κρέμασε τον mirror στο tip of the flagpole και κάνε το USE στο δράκο για να τον εκνευρίσεις. Για το Magic Coil: Πήγαινε πίσω στην square και μίλα στον street urchin/starfish. Σε μαθαίνει να κλέβεις! Τώρα πήγαινε στον κουρέα και κάνε LOOK στο hair roller που κρατά η γυναίκα. Μίλησε της για το hair roller. Μετά μίλησε στον κουρέα και όταν αυτός "αναλογίζεται" την milkmaid του (γαλατού!) κάνε USE το PICKPOCKET skill σου στην τσέπη του.

BIOFORGE: Ο ΙΩΑΝΝΗΣ ΣΚΑΛΤΣΑΣ (ips@ellinogermaniki.gr) ρωτά τι κάνει με το "δεινόσαυρο" που βγαίνει από το cryochamber. Βεβαιώσου ότι το hatch στο έδαφος είναι κλειστό. Περίμενε εκεί το δεινόσαυρο και ρίξε τον αναίσθητο. Πέφτει πάνω στο κλειστό hatch. Τώρα άνοιξέ το και θα πέσει από κάτω. Αμέσως μόλις ακούσεις ότι άρχισε η μονομαχία των δύο τεράτων, πάγωσέ τα με το cryofluid. Τώρα μόνο κατέβα κάτω, πέρνα το τούνελ και ανέβα στο κελί που είναι κλειστό. Από εδώ θα πάρεις το όπλο.

LITTLE BIG ADVENTURE: Ο Χρήστος Βεντούρης (g-papas@leon.nrcps.ariadne.t.gr) ρωτά τι κάνει αφού βγει από τη φυλακή και δραπετεύσει με το σκουπιδιάρικο. Εξερεύνησε όλη την περιοχή για νομίσματα, φλασκιά υγείας και μαγείας. Πρέπει να πας σπίτι σου που είναι όλο αριστερά και νότια. Προτού πλησιάσεις στο σπίτι σου κάνε ένα SAVE και αντίγραψέ το. Πλησίασε στο σπίτι σου. Συναντάς τη γυναίκα σου και μπαίνετε μέσα. Ερχονται δύο ελέφαντες και σε ζητούν. Γρήγορα πήγαινε σε ένα διπλανό δωμάτιο και κάνε HIDE (Discreet mode και κρατώντας την Spacebar, χαμήλωσε στο πάτωμα). Οταν, φύγουν, παίρνοντας και τη γυναίκα σου, εξερεύνησε προσεκτικά όλο το σπίτι. Εδώ θα βρεις τα magic tunic και magic ball. Τώρα πια θα μπορείς να χρησιμοποιείς και το μαγικό σου όπλο. Στην κουζίνα βρες το κλειδί για το κελάρι. Εδώ μπροστά στα βαρέλια πάτα το Spacebar για

να βρεις το μυστικό πέρασμα. Βγες από το σπίτι μέσω της καμινάδας του τζακιού. Σκότωσε το λαγό (;) με το magic ball. Τώρα φύγε και πήγαινε στην ταβέρνα. Εδώ ένα Green Grobo, αν το κεράσεις, θα σου πει για ένα άλλο νησί. Φύγε και πήγαινε στο φαρμακείο. Κάνε SAVE. Σκότωσε με την magic ball τον Grobo μόλις εμφανιστεί. Μετά σκότωσε και το φαρμακοποιό. Πάρε την bottle of red syurup. Πάρε λεφτά από το ταμείο και την candy machine. Φύγε και πήγαινε στο λιμάνι-προβλήτα (SAVE). Με την magic ball σκότωσε τον Grobo. Είναι απαραίτητο, γι' αυτό προσπάθησε μέχρι να πετύχεις. Πάρε του το κλειδί, άνοιξε την πόρτα, προχώρησε και μίλα στο ναύτη. Μπες στο κτίριο και τακτοποίησε τα κιβώτια. Δεν είναι δύσκολο. Βγες και ο ναύτης σου δίνει ένα ferry ticket. Δώσε το στον καπετάνιο και μπες στη βάρκα. Ετσι, φτάνεις στο Principal Island.

RAVELOFT 2



Το μέρος όπου βρίσκεις τον Undead Paladin, προτού όμως σκοτώσεις τον Senmet.



Τα χαρακτηριστικά του, ενώ τον έχεις πάρει στην ομάδα σου.



Ο Undead Paladin, Gloriantha.



Μιλώντας με τον Undead Paladin.

GOBLIIINS 3: Ο Μιχάλης Οικονομάκης (mikeeco@prometheus.hol.gr) ρωτά πώς φτιάχνει chesspieces. Στη σκακιέρα κάνε USE το chalk στο wood block. Μετά κάνε USE την compass στο block από marble. Κάνε κλικ το αριστερό χέρι στο wood chisel και μετά με το δεξί χρησιμοποίησε το hammer πάνω στο wood chisel. Πάρε το carving και ρίξ' το στην μπογιά. Χρησιμοποίησε το πινέλο (ink brush) πάνω του. Σήκωσέ το και τοποθέτησέ το. Επανέλαβε το ίδιο για το block of marble αλλά τώρα αντί του wood chisel χρησιμοποίησε το plain chisel (μοιάζει σαν πρόκα). Τώρα πια θα είσαι έτοιμος να παίξεις.

DARK SUN 1: Ο Θεμιστοκλής Οικονόμου (aardvark@hellas.hol.gr) ρωτά πού βρίσκει τα gems για τους Οβελίσκους στα Cerdrite Village, Gedron Village και Elven Caravan Obelisks. Για το Cerdrite: Μιλώντας με ωραίο τρόπο στην Chaya, την αρχηγό, θα σου δώσει το gem. Για το Caravan: Ο Kel πουλά το gem που ζητάς. Για το Gedron δεν είμαι σίγουρος. Νομίζω ότι ήταν κάτω στο πηγάδι, μπορεί και να κάνω λάθος. Ρωτάει, επίσης, τι κάνει με το mastyrial και το bird στο Red Sands. Τίποτα, γι' αυτό άφησέ το. Τέλος, ρωτά τι κάνει κάτω στο πηγάδι. Πρώτα πρέπει να κατεβείς με τη βοήθεια ενός σχοινιού-γάντζου, στα χορτόσχοινα, στην περιοχή όπου έχει δεχτεί επίθεση το καραβάνι. Από εδώ θα καταλάβεις τι γίνεται. Τέλος, ρωτά τι γίνεται στα Wyrm 1, 2 και 3 δεξιά από τα Red Sands. Δεν είναι υποχρεωτική η επίσκεψή σου στην περιοχή αυτή. Ομως, θα σου δώσει πολύτιμα experience points και μερικά πολύ καλά όπλα.

PRISONER OF ICE: Ο Μανώλης Μαυρίκης (corrupted@prometheus.hol.gr) ρωτά πώς ξεκινά το adventure αυτό. Σε παραπέμπω στο review του τεύχους αυτού στο "Αρχίζοντας την περιπέτεια").

UNDER A KILLING MOON: Ο Νίκος Γρυσπολάκης (ngrysp@tarra.ced.tuc.gr) ρωτά πώς ανοίγει το χρηματοκιβώτιο και πώς παίρνει το αγαλματίδιο από το Eddie Ching's house. Πάρε από το πάτωμα το birthday fax. Διάβασέ το. Γράφει την ημερομηνία γέννησης του Eddie. Βάλε την στο συνδυασμό στο format (MM-DD-YY= όπου M=μήνας, D=μέρα, Y=χρόνος).

Από το χρηματοκιβώτιο παίρνεις ένα security card. Στο δωμάτιο με το αγαλματίδιο μετακίνησε τους πίνακες. Βρίσκεις ένα slot. Βάλε τη security card και απενεργοποιείς το field. Τώρα σπρώξε ένα crafe μπροστά από το case. Με το capture noose από το study, κάνε το use πάνω στο αγαλματίδιο.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring...

■

Από αυτό το τεύχος εγκαινιάζεται μία νέα στήλη με το όνομα "Most Wanted". Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τις "Most Wanted" λύσεις adventure. Αυτόν το μήνα η στήλη φιλοξενεί την πλήρη λύση του Last Dynasty.

Του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, the Keeper of the Ultimate Knowledge

LAST DYNASTY

Mission accomplished!



Το μοναδικό κράμα δράσης, στρατηγικής και adventuring του Last Dynasty σίγουρα συνέβαλε στο να μας κρατήσει για αρκετές εβδομάδες μπροστά στο monitor, προσπαθώντας να εξολοθρεύσουμε τα στρατεύματα του Iron. Τελικά όμως, τα καταφέραμε και ιδού το captain's log που ετοιμάσαμε για εσάς:

ACTION PART

SIMULATION, EARTH: Προκαταρκτικές πίστες - τίποτα το ιδιαίτερο.

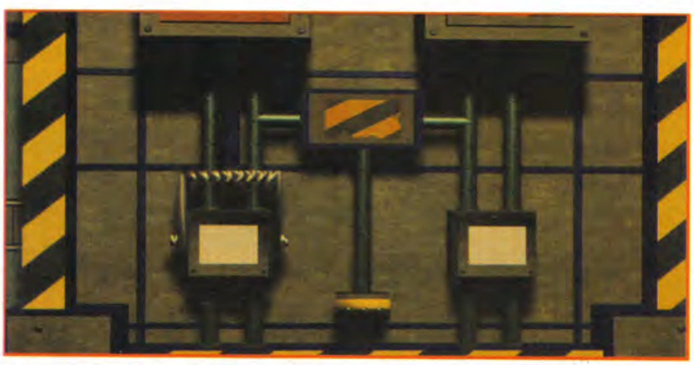
MALCHUS: Εχετε για πρώτη φορά missiles. Οταν εμφανιστεί το carrier, μην το κυνηγήσετε αλλά "λοκάρετε" το eagle και εξοντώστε πρώτα αυτό.

PROTECTION: Τίποτα το σπουδαίο και εδώ, απλώς μερικοί εχθροί περισσότεροι. Αφού σας βγάλουν το spying device, 'λοκάρετε' τον πλανήτη και περιμένετε για να προσγειωθείτε.

MEN: Μην καταστρέψετε το base. Προσέχετε άγρυπνα το συμμαχικό shuttle και λοκάρετε συνέχεια το εχθρικό αεροσκάφος που αποτελεί την πλησιέστερη απειλή γι' αυτό. Οταν μείνει μόνο του το base, απλώς περιμένετε μέχρι να πάρετε το μήνυμα "shuttle is ready".

XB4_1: Αφήστε τελευταίο το barge και ακολουθήστε το μέχρι να προσδιορίσετε τις συντεταγμένες του πλανήτη (ακούτε σχετικό μήνυμα). Μόνο τότε καταστρέψτε το.

RIDACK: Μην πυροβολήσετε κανένα από τα εχθρικά satellites. Μόλις πάψουν να λειτουργούν τα όργανα, κοιτάξτε το χάρτη. Θα δείτε ένα barge που συνοδεύεται από warheads. Κατευθυνθείτε εκεί 'λοκάροντας» διαδοχικά και καταστρέφοντας τα warheads. Μετά ακολουθήστε το barge. Οταν φτάσει στον satellite (changer) θα του δώσει ένα σήμα για να του επιτρέψει την προσγείωση. Ετσι όμως θα περάσετε και σεις, κολλημένοι από πίσω.


Τα controls στο δωμάτιο του robot. Ενας από τους δύσκολους γρίφους του adventure part.


Χρησιμοποιώντας τη σύγχρονη τεχνολογία για να συνεννοηθείς με τον πατέρα σου.

XB4_3: Απλώς εξολοθρεύστε τα λίγα εχθρικά αεροσκάφη που σας επιτίθενται και προσγειωθείτε.

MOD: Περιμένετε χωρίς να ξοδεύετε πυρομαχικά μέχρι να πάρετε το μήνυμα πως έρχονται ισχυρά βομβαρδιστικά και να σας καλέσουν στο asteroid field. Λοκάρετε τότε μέσω του map το φιλικό σκάφος που βρίσκεται στο field (το βλέπετε σαν ένα σημείο με πολλές άσπρες κουκκίδες) και πηγαίνετε αμέσως εκεί. Μείνετε καλυμμένοι πίσω από το φιλικό σκάφος μέχρι να σας πει η Βάνα ότι τοποθέτησε τα decoys. Τώρα αρχίστε τη δράση, μέχρι να εξοντώσετε τους 6 bandits.

KYAK: Καταστρέψτε πρώτα τα εχθρικά μαχητικά και μετά τα barge. Κάποια στιγμή θα εμφανιστούν 8 ακόμα bandits, ο πλανήτης όμως θα "ανοίξει". Τον 'λοκάρετε's και με full speed κατευθύνεστε σε αυτόν και προσγειώνεστε αποφεύγοντας τους εχθρούς.

SYMEST4_2: Πολύ δύσκολο action. Αρχικά θα δείτε ένα σμήνος 21 εχθρικών αεροσκαφών σε οριζόντια παράταξη. Αμέσως πηγαίνετε αριστερά, ώστε να έχετε απέναντί σας το πρώτο εχθρικό αεροσκάφος, και κινούμενοι αργά προς τα δεξιά "γαζώστε" με rockets τα μαχητικά. Θα πρέπει να εξουδετερωθούν όλα χωρίς να σας διαπεράσουν και δίχως να καταστρέψουν την ασπίδα σας, ενώ είναι απαραίτητο να σας έχουν απομείνει και 7-8 rockets που θα τα χρειαστείτε σε λίγο.

Μετά το αρχικό σμήνος έρχεται άλλο, αποτελούμενο από ευέλικτα και θανατηφόρα stingers, τα οποία θα εξοντώσετε με missiles και mines. Αφού καταστρέ-

ψετε με laser και τα pulse και armoury, θα σας επιτεθούν μερικά ακόμα μαχητικά σε μικρά σμήνη, τα οποία θα καταστρέψετε από απόσταση με τα υπόλοιπα rockets. Περίπου 45 bandits συνολικά στην πίστα.

✔ **ALONE:** Αλλη μια πολύ δύσκολη πίστα, καθώς τα όργανα πλοήγησης υπολειτουργούν. Αφήστε τους δορυφόρους για το τέλος και καταστρέψτε όσο πιο γρήγορα μπορείτε την κινητή βόμβα-barge. Αφού "περιποιηθείτε" και τα wasp, κάνοντας όσο μπορείτε οικονομία σε mines και missiles, διαλύστε και τα satellites και ετοιμαστείτε για μια ακόμα μικρή ορδή εχθρών, έχοντας τώρα τη δυνατότητα να καλέσετε ενισχύσεις για να ξεμπερδεύετε πιο γρήγορα. (Μην το κάνετε από την αρχή της πίστας, επειδή τα συμμαχικά μαχητικά μπορεί να καταστρέψουν νωρίς τα satellites, οπότε η πίστα δεν βγαίνει).

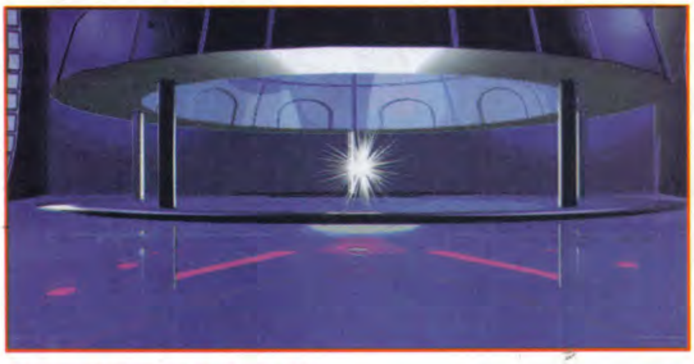
✔ **RETURN:** Εδώ χρειάζονται μετρημένες κινήσεις, καθώς τα όπλα είναι λιγοστά - κυρίως σωστή χρήση των mines. Καλέστε ενισχύσεις και καθορίστε συγκεκριμένο στόχο σε κάθε συμμαχικό αεροσκάφος για να είναι η επίθεση αποτελεσματική.

(Πάρτε εσείς τον εκάστοτε κοντινότερο στόχο).

✔ **DOK:** Γρήγορα διαλύστε με missiles τα τρία εχθρικά μαχητικά που σας επιτίθενται στην αρχή, και με rockets το σμήνος των 6 stingers που ακολουθεί. Κοιτώντας μετά στο χάρτη, θα δείτε πολύ μεγάλη κίνηση γύρω από ένα armoury, καθώς πολλά εχθρικά σκάφη πηγαίνουν να ανεφοδιαστούν. Κατευθυνθείτε εκεί εξολοθρεύοντας με rockets τα εχθρικά σμήνη και καταστρέφοντας τέλος και το ίδιο το armoury. Θα έρθουν ακόμα 5-6 εχθροί (συνολικά σε αυτή την πίστα θα αντιμετωπίσετε 24) που δεν θα σας δυσκολέψουν ιδιαίτερα. Αν τα κάνετε όλα σωστά, το φοβερό και πανίσχυρο carrier δεν θα εμφανιστεί. Αν, αντίθετα, το δείτε στο τέλος της πίστας, ξαναφορτώστε από την αρχή, καθώς είναι αδύνατον να το νικήσετε.

✔ **FINAL:** Στο βάθος του χάρτη θα δείτε μια βάση περιστοιχισμένη από changers.

"Λοκάρετε" ένα από τα πιο κοντινά changers και κατευθυνθείτε αμέσως εκεί με full speed χωρίς να ασχολείστε με τους εχθρούς που σας επιτίθενται από πίσω. Οταν ακινητοποιηθείτε, μη ρίξετε στους αόρατους πλέον changers, αλλά "λοκάρετε" τα εχθρικά μαχητικά και αρχίστε να τα εξολοθρεύετε. Αφού αντέξετε για λίγο ακόμα χρόνο, θα περάσετε στο φινάλε χωρίς να χρειαστεί να εξουδετερώσετε όλα τα εχθρικά σκάφη.



Καταστρέφοντας το περιβόητο clone.

ADVENTURE PART

Ας δούμε τους σημαντικότερους γρίφους, εκτός από αυτούς που είχαμε αναφέρει στο review. Πώς θα ανοίξετε την οθόνη πάνω και δεξιά από το ενυδρείο; Θα χρειαστείτε τα seal, spacesuit και capsule. Use seal on spacesuit και, στην οθόνη του ενυδρείου, put on sealed spacesuit. Τότε μόνο use capsule on lid, οπότε το αέριο της κάψουλας σκοτώνει τους φρουρούς, όχι όμως και εσάς που φοράτε το προστατευτικό sealed spacesuit. Πώς θα ανοίξετε το συρτάρι στην αίθουσα που φυλάει το robot; Use electric wire στα controls που βρίσκονται στη μέση της κάτω σειράς (αυτά με τις τρεις εγκοπές). Το robot πάει να βγάλει το καλώδιο. Αμέσως use full bottle on robot: βραχυκυκλώνει!

Ανοίγετε τότε το drawer και παίρνετε το screwdriver. Κατόπιν, κάνετε αναλυτικά τα εξής: Ανεβαίνετε στο lab και πηγαίνετε στο γερανό. Κοντά στην πόρτα που βρίσκεται δεξιά από το γερανό θα δείτε τα grates. Use screwdriver on grates. Τώρα use winch controls. Προχωρήστε και ξανακάντε το ίδιο. Θα βρεθείτε στο level 1, ενώ πίσω σας θα δείτε το control switch. Πατήστε το και δείτε πώς μπορείτε να ανεβοκατεβαίνετε μέσω του winch. Κατεβείτε στο level 1 με το hook και πηγαίνετε στο δεύτερο υπόγειο level. Επειδή το ασανσέρ έμεινε στη θέση του, στο level 2, θα βρείτε ένα elevator counterweight. Ανεβαίνετε ξανά μέσω winch στο level 2 και κάνετε use jack-on-tripod. Μέσα στο ασανσέρ use jack-on-tripod στο elevator switch. Use timer. Γρήγορα κατεβείτε με το winch και πηγαίνετε πάνω στο counterweight. Ο timer θα ενεργοποιηθεί και θα ανεβείτε στο level 3! Κάνετε update το badge στο control room (level 2 update). Μπείτε στο νέο ασανσέρ που υπάρχει στο level 3, look at receptor, use laser on clone και τελειώσατε το adventure part. Ελπίζουμε να σας βοηθήσαμε να απολαύσετε την τελευταία δημιουργία της Coktel. Αλλωστε, δεν θα μπορούσαμε να αφήσουμε τέτοια "απόλυτη γνώση" να πέσει σε κακά χέρια - έτσι δεν είναι; ■



Another one bites the dust...

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Όπως σας είχαμε υποσχεθεί, επανερχόμαστε με πολύ φρέσκα tips και αυτόν το μήνα έχουμε tips για δύο παιχνίδια που κυκλοφόρησαν τον περασμένο μήνα. Δυστυχώς, λόγω χώρου δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε περισσότερα, αλλά θα επανέλθουμε στο επόμενο τεύχος.

TERMINAL VELOCITY

Το πολύ καλό παιχνίδι που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα, όπως κάθε παιχνίδι του είδους ή της παραλλαγής του DOOM, διαθέτει κάποια cheats, τα οποία σας δίνουμε κατά αποκλειστικότητα.

TRIGODS - Αόρατος
TRISHLD - Ασπίδες
TRINEXT - Επόμενο level
TRIHOVR - Hover Pad
MANIACS - Afterburner
TRSCOPE - Oscilloscope
TRFRAME - Frame counter
TRIFIR7 - DAM
TRIFIR9 - Αόρατος
TRIBURN - Πηγαίνετε πιο γρήγορα από τα lasers
3DREALM - Smokin'
TRIFIR1 - PAC
TRIFIR2 - ION
TRIFIR3 - RTL
TRIFIR4 - MAM
TRIFIR5 - SAD
TRIFIR6 - SWT
TRIFIR8 - Afterburner
TRIFIRO - Αόρατος

FX FIGHTER

Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα αλλά και από τα πιο δύσκολα beat'em ups που κυκλοφορούν τελευταία. Για να βοηθήσουμε κάπως τα πράγματα, σας δίνουμε όλες τις κινήσεις για τρεις από τους αγωνιζομένους, καθώς και μερικές ακόμα για τους υπόλοιπους, τις οποίες βρήκαμε σε κάποιες "γωνίες" του Internet. Στην αρχή υπάρχει πίνακας που αναφέρει τι σημαίνει το κάθε γράμμα στις κινήσεις, ενώ περιλαμβάνει και κάποιες standards κινήσεις, αν τυχόν βρεθείτε στο έδαφος από knockdown. Τον άλλο μήνα ελπίζουμε να έχουμε τις πλήρεις κινήσεις και για τους υπόλοιπους μαχητές.



F = Move Forward (κίνηση μπροστά)
B = Retreat, Back Off (κίνηση πίσω)
U = Up (πάνω)
D = Down (κάτω)
P = Punch (γροθιά)
K = Kick (κλωτσιά)
\+ = And (και)
-> = Into (στο)
, = Then (και μετά)
lower case = Quick Tap (γρήγορα πλήκτρα)
upper case = Long Press (μεγάλες πιέσεις στα πλήκτρα)
/ = Diagonal Direction (διαγώνια κίνηση)
Jump = Jumping Direction (κίνηση με πήδημα)

- Κινήσεις μετά από knockdown
  Roll away = b
  Roll towards = f
  Sweep = d+k
  KickStand = k (συνεχώς)

MOVES FOR ASRAF

- Κινήσεις με γροθιές
  Hammer punch = d+p
  Elbow lunge = f,d+p
  Energy Push = f,d,f+p
  Uppercut = b,p
  Charging Punch = f+p
  Charging Backbreaker = f+p,d+p
  Charging Elbow = f+p,f+p
  Push = f,u+p
- Κινήσεις με κλωτσιές
  Handstand kick = f,b+k
  Jumping Roundhouse = u,k
  Super backflip = b,f,f,f+p,d+k
  Charging spin kick = f+p,u+k
- Combo moves
  2-hit combo = f,b,p
  3-hit combo = f,b,f+p
  4-hit combo = u,k,d+p,k
- Rolling moves
  Roll Clockwise = d/f+p (συνέχεια πατημένο)
  Back Break Throw = f,d,p/d+p
  Fireball = b,f+p



MOVES FOR JAKE

- Κινήσεις με γροθιές
  Headlock Punch = f,f,f+p
  Sweep = b,d+p
  Backland = b,p

Overhead Bash = u+p
Lift'n'Slam = f->b+p
Backhand Spring Away = u->b->d
Elbow Hook Toss = u->f->d+p
Head Clap = f->d+p
Headbutt = f,f+p
Quick Punches = f,f+p
Quick Lunge = f->u+p
Shoulder Bash = f+p
Hammer Punch = d+p
Spinning uppercut = b,f,p
Uppercut = b,f+p
Rabbit Punch = f,f,p,p

- Κινήσεις με κλωτσιές

Spinkick = b+k
Scissors Takedown = f->d+k

- Combo moves

2-hit Combo = f,f+p
2-hit Combo = p,p
2-hit Combo = f+p,b+k
2-hit Combo = f+p,b,d+k
3-hit Combo = f,b+p
6-hit Combo = f+p,b+p,f+d,d+k
INFINITY Combo = f,b+p,i+k

- Rolling Moves

Roll Clockwise = p και μετά d/f

MOVES FOR CYBEN 30

- Κινήσεις με γροθιές

Torpedo Lunge = b,f,p
Head Shock = f+p
Punning Punch = f,f+p
Spinning Punch = u+p
Rocket Lift = u+p

- Κινήσεις με κλωτσιές

Kick1 = d+k
Kick2 = f+k
Dropkick = b+k
Backkick = k (πηδώντας πάνω από τον αντίπαλο)

MOVES FOR VENAM

Swipe Punch = f,p
Knee Strike = b,k
Twirling Punch = f,b,p
Poison Spit = b,f,p

MOVES FOR SHEBA

Heavy Claw Slash = b,p
Jumping Spin Kick = b,f+k
Frank n Steiner = f,f,k
Heavy Claws (Crouched Move) = d,p,p

MOVES FOR MAGNON

Forward Elbow = F+P
Roll Attack (When Ducked) = D,F+P
Mid Kick = F/D+K
Lava Breath = B,F+K

MOVES FOR KIKO

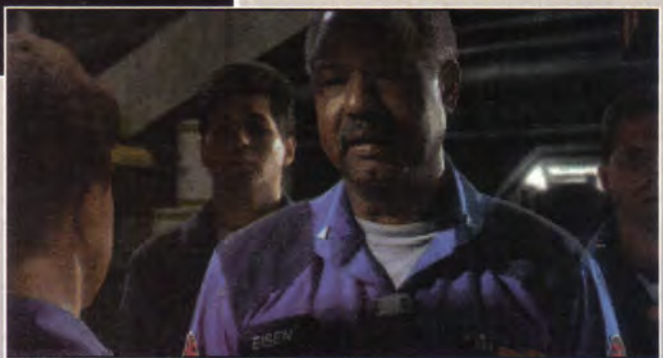
Knee Throw = B,D+P
Triple Kick = K+K
Two-Fisted Punch = F+P
Throwing Star = B,F+P

MOVES FOR SIREN

Levitation Throw = U+P (Up Close)
Back Throw = B/D+P (Up Close)
Knee to Groin = F+K

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ





Ο φίλος της στήλης Περικλής Μενιδιάτης, από την Αθήνα, ασχολείται με το Wing Commander III και έχει μερικές εύλογες απορίες.

"Στο τεύχος του Ιανουαρίου του 1995 είχατε κάνει ένα special review στο Wing Commander III. Το αγόρασα αργότερα και αποδείχτηκε εξαίσιο παιχνίδι αλλά πολύ δύσκολο. Κατάφερα να προχωρήσω ως ένα σημείο, εκεί όπου έρχεται ο Admiral στο Victory και περνάς στο σύστημα των Kilrathi με το όπλο Beehemoth, ικανό να καταστρέψει έναν ολόκληρο πλανήτη. Τελικά, επειδή υπάρχει ένας προδότης (ο Hobess), το όπλο καταστρέφεται και σε προκαλεί ο Ghrakah σε μονομαχία, αφού σου δείξει ότι πεθαίνει η Angel.

Τα ερωτήματα που έχω, είναι:

α) Εσείς γράφετε πως η Angel είναι αιχμάλωτη και πως το μαθαίνεις και προσπαθείς να την ελευθερώσεις. Εχω κάνει κάτι λάθος ή είναι στο σενάριο όλα αυτά;

β) Στα Wing Comander I και II υπήρχε ένα κόλπο (wc origin - k) και μετά με alt+del καταστρέφετε τον εχθρό. Στο Wing Commander III υπάρχει κάτι παρόμοιο;

Απάντηση

α) Οπως θα έχεις δει και στην εισαγωγή, μαθαίνουμε ότι η Angel είναι αιχμάλωτη και, φυσικά, είναι πρόθεσή μας να την ελευθερώσουμε. Φυσικά, κατόπιν θα δούμε ότι εκείνη η σκηνή έχει και συνέχεια και τελικά η Angel δολοφονείται. Είναι όμως κάτι που δεν θέλαμε να αποκαλύψουμε (όπως και το ότι ο Hobess είναι τελικά προδότης) στο special review, μια και οι περισσότεροι δεν είχαν παίξει το παιχνίδι και δεν ήταν σωστό να τους αποκαλύψουμε τη συνέχεια.

β) Δυστυχώς, μέχρι στιγμής δεν έχουμε βρει κάποιο ανάλογο cheat. Βρίσκεσαι όμως πολύ κοντά στο τέλος της "ταινίας" και θα σου δώσω και ένα χρήσιμο tip. Την πρώτη φορά που θα αντιμετωπίσεις το δολοφόνο της Angel, μην αφήσεις το θυμό να σε κυριεύσει και αγνοήσεις τις εντολές του Victory (σου ζητάνε να επιστρέψεις σε 1,5 λεπτό, μια και θα μεταφερθεί σε άλλο σύστημα), γιατί τότε θα βρεθείς μόνος σου στο διάστημα και, φυσικά, game over.

HI-OCTANE

CPU: 486
RAM: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Η πρωτοτυπία στα παιχνίδια της Bullfrog συνεχίζεται, αλλά όσο αυτά εξακολουθούν να έχουν πολύ καλό gameplay, θα παραμένουν στη λίστα των επιτυχημένων.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	80

84%

Ένα race simulation του μέλλοντος; Θα μπορούσαμε να ονομάσουμε και έτσι το Hi-Octane, αν και δυσκολευόμαστε να πιστέψουμε ότι στο μέλλον θα πυροβολούμε όποιο όχημα εμποδίζει το δρόμο μας. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Οπως ήδη είχαμε πει στα νέα του περασμένου μήνα, έχει κυκλοφορήσει και στην Ελλάδα η νέα έκδοση της κορυφαίας ίσως αυτή τη στιγμή στην Ευρώπη εταιρίας, της Bullfrog. Το Hi-Octane είναι ένα αρκετά πρωτότυπο παιχνίδι, όπως άλλωστε και τα περισσότερα παιχνίδια της εταιρίας, στο οποίο λαμβάνουμε μέρος σε ένα είδος αγώνων αυτοκινήτου του μέλλοντος (εδώ το σενάριο θυμίζει Slipstream 5000). Βέβαια, στο μέλλον τα αυτοκίνητα είναι αρκετά διαφορετικά από αυτά που γνωρίζουμε τώρα, καθώς δεν διαθέτουν τροχούς (κινούνται σε στρώμα αέρα, όπως τα σημερινά hovercrafts, κάτι όμως που σημαίνει ότι έχουν ανάλογη οδική συμπεριφορά), ενώ αντίθετα διαθέτουν πλήθος όπλων, από απλά πολυβόλα έως ρουκετοβόλα. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε το στοιχείο ότι το παιχνίδι διαθέτει το engine-graphics του Magic Carpet, καταλαβαίνουμε ότι πρόκειται για ένα πολύ γρήγορο παιχνίδι με πολύ καλά texture mapping γραφικά με πολλές δόσεις δράσης. Η μεγάλη όμως ταχύτητα του παιχνιδιού, ιδίως σε έναν Pentium, προκαλεί δυσάρεστα φαινόμενα, καθώς η καθοδήγηση του οχήματος είναι αρκετά δύσκολη και πολλές φορές πρώτα χτυπάμε στα πλαϊνά τοιχώματα μιας στροφής και μετά την αντιλαμβανόμαστε. Παρ' όλα αυτά, η αίσθηση της ταχύτητας που δίνει το παιχνίδι είναι εκπληκτική ακόμα και σε έναν 486 υπολογιστή, με όλα τα details των γραφικών ενεργά. Στον αγώνα λαμβάνουν μέρος μέχρι 8 αυτοκίνητα, το καθένα από τα οποία μπορεί να χειρίζεται είτε ο υπολογιστής είτε κάποιος παίκτης (σε περιβάλλον δικτύου). Μάλιστα, τα οχήματα είναι πολύ διαφορετικά το ένα από το άλλο και διαφέρουν σε ταχύτητα, αντοχή και δυνατότητα οπλισμού. Κατά τη διάρκεια του αγώνα θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε πολλές φορές αυτό τον οπλισμό, καθώς είναι πολύ πιο εύκολο να χτυπήσετε κάποιον παρά να τον προσπεράσετε στα ίσα. Αυτές οι συγκρούσεις όμως που διεξάγονται κατά τη διάρκεια της κούρσας είναι πάρα πολλές, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να εξελίσσεται περισσότερο σε ένα τρισδιάστατο shoot'em up παρά σε ένα racing game. Το Hi-Octane μπορεί να μην είναι το καλύτερο παιχνίδι της Bullfrog, ωστόσο είναι ιδιαίτερα αξιοπρόσεκτο και από τα καλύτερα σε αυτό το πρωτότυπο είδος. Εκτός από τα πολύ καλά γραφικά και την ταχύτητα που αναφέραμε προηγουμένως, ο ήχος κινείται και αυτός σε πολύ υψηλά επίπεδα (με πολύ καλή background μουσική κατά τη διάρκεια του αγώνα). Οι 6 μεγάλες πίστες, με πολλά κρυφά περάσματα και bonuses για να τα μαζέψετε κατά τη διάρκεια του αγώνα, εξασφαλίζουν μεγάλη αντοχή στο χρόνο, ενώ η δυνατότητα για μέχρι 8 παίκτες ταυτόχρονα το κάνουν ακόμα πιο ενδιαφέρον και ελκυστικό. Το παιχνίδι μάς προσέφερε το Momentum, Στουρνάρη 47, τηλ.: 3816690.

Του Αργύρη Γιαγιά





Pitfall
The Mayan Adventure

CPU:	486
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΠΑΙΚΤΗΣ:	1



Η εμφάνιση του νέου λειτουργικού συστήματος της εταιρίας Microsoft ανέβασε τους ρυθμούς στην αγορά των προγραμμάτων. Ετσι, η αγορά κατακλύστηκε σε σύντομο χρονικό διάστημα από εκατοντάδες προγράμματα τα οποία εκμεταλλεύονται με τον καλύτερο τρόπο τις νέες δυνατότητες του καινούριου λειτουργικού συστήματος. Στο ρεύμα αυτό της αλλαγής, δεν θα μπορούσαν να μη συμμετέχουν και οι εταιρίες που κατασκευάζουν παιχνίδια. Μία από τις πρώτες εταιρίες, που αποφάσισε να κυκλοφορήσει παιχνίδι αποκλειστικά για το νέο λειτουργικό σύστημα, είναι η Activision. Το Pitfall είναι επανακυκλοφορία. Το παιχνίδι είχε γνωρίσει μεγάλη επιτυχία στον Atari 2600 και τώρα η Activision το ξαναφέρνει στις οθόνες μας εμπλουτισμένο: με καλύτερα γραφικά, περισσότερα χρώματα, πολύ μεγαλύτερη ταχύτητα στην κίνηση των backgrounds και των σχεδίων, η οποία κατά ένα μεγάλο ποσοστό προέρχεται από τον 32-bit κώδικα των Windows 95. Η δράση εξελίσσεται στα δάση του Αμαζονίου και εσείς έχετε το ρόλο του Harry Jr. Σκοπός σας είναι να εντοπίσετε τον πατέρα του, τον οποίο έχει απαγάγει ένα διαβολικό πνεύμα. Το διαβολικό αυτό πνεύμα ανήκει σε έναν πολεμιστή των Μάγια. Για να πετύχετε το στόχο σας θα πρέπει να περάσετε ποτάμια, λίμνες, να σκαρφαλώσετε σε δέντρα, να μπείτε σε σπηλιές, να αντιμετωπίσετε άγρια θηρία, τέρατα και στο τέλος να αντιμετωπίσετε το ίδιο το διαβολικό πνεύμα του Zakelua.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εντυπωσιακή η επιστροφή του παλαιού και καλού Pitfall.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	82

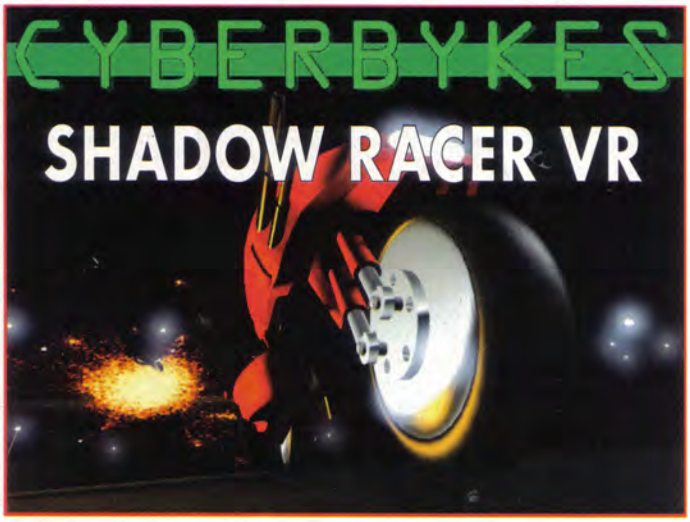
87%



Το παιχνίδι περιέχει τριάντα επίπεδα με καταπληκτικά γραφικά και ήχους που έχουν ηχογραφηθεί στις ζούγκλες της Κεντρικής Αμερικής από την εταιρία Soundelux Media Labs, η οποία έχει βραβευτεί με το βραβείο της Αμερικάνικης Ακαδημίας. Η Activision έχει κρύψει και μια έκπληξη μέσα στον κώδικα του καινούριου παιχνιδιού: την πρώτη του έκδοση με τα γραφικά και τους ήχους του αξέχαστου Atari 2600.

Του Μιχάλη Ατάλιαλη





CPU:	**486SX/33**
RAM:	**8MB**
ΚΑΡΤΑ:	**VGA/SVGA**
ΠΑΙΚΤΕΣ:	**1-8**

Το ΝΑΤΟ, το γνωστό μας στρατιωτικό Σύμφωνο, έχει πλέον διαλυθεί. Διάδοχός του, η νέα Παγκόσμια Συμμαχία, που σύντομα καταφέρνει να επιβληθεί σε ολόκληρο τον πλανήτη, όχι πάντα με θεμιτά μέσα, και να εξελιχθεί σε ένα φορέα εξουσίας πάνω από τις κυβερνήσεις των κρατών. Εφαρμόζοντας ένα μεγαλεπήβολο σχέδιο, η Παγκόσμια Συμμαχία κατέλαβε τις σημαντικότερες πόλεις του κόσμου, εξαναγκάζοντας τις κυβερνήσεις να φύγουν, αφήνοντας πίσω τους στρατιωτικά μυστικά, σχέδια χημικών και βιολογικών όπλων και απόρρητα έγγραφα υψίστης σημασίας. Εσείς παίρνετε το ρόλο ενός κυβερνητικού πράκτορα που σκοπό έχει να επανακτήσει ή να καταστρέψει τα έγγραφα και τον εξοπλισμό αυτό, προτού πέσουν στα χέρια της Συμμαχίας. Μυστικό σας όπλο -ποιο άλλο βέβαια- η υπερμοντέρνα μηχανή σας, το πιστό σας Cyberbyke! Μπαίνοντας στο παιχνίδι θα πρέπει να επιλέξουμε μία από τις πόλεις, οπότε και θα δούμε ένα σύντομο briefing σχετικά με το objective της αποστολής μας εκεί. Θα πρέπει λοιπόν να πάρουμε ή να καταστρέψουμε τα αντικείμενα που απαιτούνται από κάθε πόλη, έτσι ώστε να ολοκληρώσουμε μια αποστολή.



Στην οθόνη μας βλέπουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού το ταχύμετρο, την πυξίδα, τα damage lights που ανάβουν μόλις η μηχανή μας πάθει κάποια ζημιά, καθώς και το radar που μας δείχνει με κηλίδες διαφορετικού χρώματος τα εχθρικά οχήματα (κόκκινα), τα missiles (άσπρα), τα αντικείμενα που μας ενδιαφέρουν (πράσινα) και τους άλλους παίκτες αν υπάρχουν (κόκκινοι/άσπροι).

Στο κάτω μέρος της οθόνης βλέπουμε, τέλος, το χρόνο που απομένει για να ολοκληρώσουμε την πίστα. Αν και ξεκινάμε με στοιχειώδη οπλισμό, ολοκληρώνοντας τις πρώτες αποστολές θα εφοδιαζόμαστε με ισχυρότερα weapons όπως laser και chain guns, missiles ή grenades. Ακόμα, θα ανακαλύψουμε διάσπαρτα στις πόλεις διάφορα power-ups που μας δίνουν καύσιμα, πυρομαχικά, repair kits, invisibility και άλλα. Αν βαρεθούμε μάλιστα τα ήδη υπάρχοντα σενάρια, μπορούμε να τα τροποποιήσουμε ή να δημιουργήσουμε εντελώς καινούρια δικά μας, χρησιμοποιώντας τον ενσωματωμένο level editor. Περνώντας τώρα στα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα νέα δεν είναι και τόσο ευχάριστα: Με έκπληξη διαπιστώσαμε πως οι τρισδιάστατοι virtual κόσμοι που το manual υποστήριζε πως θα εξερευνούσαμε με το cyberbyke μας, δεν είναι παρά απλοϊκά, παλιάς τεχνολογίας polygon-graphics, τα οποία μου έφεραν στη μνήμη ιστορικά μεν αλλά παρωχημένα πλέον παιχνίδια τύπου "Castle Master" (το θυμάστε, αλήθεια;) με κάπως καλύτερα backgrounds. Ακόμα και σε high detail και υψηλή ανάλυση (υποστηρίζει μέχρι 1280x1024!) δεν μπορέσαμε παρά να γελάσουμε βλέποντας τα μικρά τετραγωνισμένα σπιτάκια αλλά και την ίδια μας τη μηχανή που μόνο... cyber δεν είναι. Και για να τα απολαύσουμε όλα αυτά, η Gametek συνιστά Pentium και 12 MB, καθώς και από 15 έως 70 ελεύθερα MB στον σκληρό! Δεν είμαστε στα καλά μας που φαίνεται... Φυσικά, τα χοντροκομμένα γραφικά επιδρούν αρνητικά στο gameplay, αφού μπορεί μεν η κίνηση να είναι ομαλή και χωρίς προβλήματα, οι στόχοι όμως είναι δυσδιάκριτοι και η αίσθηση του περιβάλλοντα χώρου απαράδεκτη. Ο ήχος είναι καλός, με δυναμική μουσική και αρκετά εφέ, ενώ το παιχνίδι υποστηρίζει virtual headset. Για όσους βέβαια δεν διαθέτουν headset, θα συνιστούσαμε να αναζητήσουν κάτι πιο εξελιγμένο για την ψυχαγωγία τους. Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Back to the... past! Ενα παιχνίδι που μας γύρισε αρκετά χρόνια πίσω.

ΓΡΑΦΙΚΑ	45
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	72
ΑΝΤΟΧΗ	60

62%

Του Βαγγέλη Κράτσα

PC GAMES REVIEW

NetworkS

CPU:	386/40
RAM:	4MB
ΚΑΡΤΑ:	SVGA
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Πριν από μερικά χρόνια το περίφημο Railroad Tycoon του Sid Meier έμελλε να ταράξει τα νερά στα strategy games, προσφέροντας έναν απλό αλλά συνάμα εθιστικό συγκοινωνιακό simulator, που αγαπήθηκε γρήγορα από τους gamers. Από τότε βέβαια κύλησε αρκετό νερό στ' αυλάκι και το είδος γνώρισε άνθηση με τίτλους όπως το Transport Tycoon και το Railroad Deluxe από τη Microprose ή το A-Train της Artdink, τέταρτη κατά σειρά συνέχεια του οποίου αποτελεί το Networks.

Οι τρεις πρώτες εκδόσεις δεν ήταν παρά διαφορετικές παραλλαγές του original παιχνιδιού, εδώ όμως έχουμε μια νέα συνέχεια, γαλλοϊαπωνική(!) παραγωγή (συνεργάστηκε η γνωστή μας Infogrames) με τις ευλογίες του κολοσσού των media που ακούει στο όνομα CNN! Εύλογα λοιπόν το ενδιαφέρον, προτού ακόμη ανοίξουμε το πακέτο, ήταν ιδιαίτερα αυξημένο.

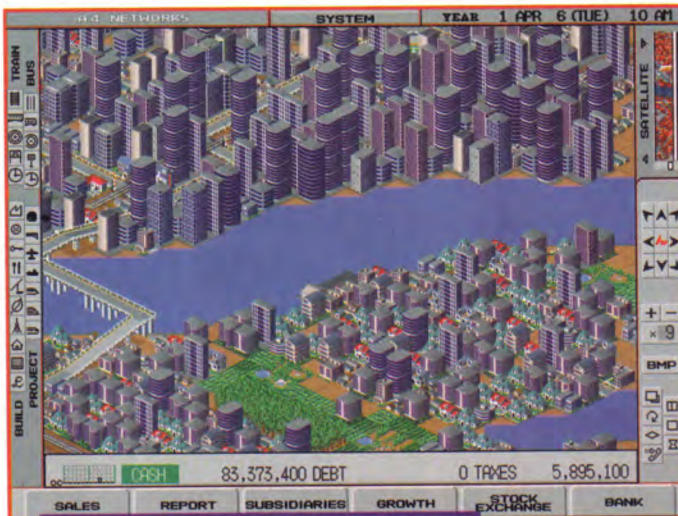
Στο παιχνίδι παίρνετε το ρόλο του υποψήφιου διαδόχου του Dwight Owen Barnes, CEO της τρίτης μεγαλύτερης εταιρίας του πλανήτη, που όμως εξαφανίστηκε μυστηριωδώς μαζί με το αεροπλάνο που τον μετέφερε για ένα σημαντικό επαγγελματικό ταξίδι σε περιοχές της πρώην Γιουγκοσλαβίας (επιτέλους, το γνωστό γειτονικό μας κρατίδιο αναφέρεται με το όνομά του -Σκόπια- και όχι ως Μακεδονία).

Η αυτοκρατορία του Barnes, γνωστή με το όνομα A4 group, ελέγχει κλάδους όπως μεταφορικά μέσα, κτηματικές επιχειρήσεις, χρηματιστήριο και βιομηχανία. Για την επιλογή του καταλληλότερου από τους διεκδικητές της θέσης του, το group δημιούργησε έναν εξομοιωτή, στον οποίο οι υποψήφιοι θα δείξουν τις ικανότητές τους, παίρνοντας τις σωστές αποφάσεις και λύνοντας με τον ορθότερο τρόπο τα όποια προβλήματα. Ενας όμως θα είναι αυτός που θα κερδίσει τη μάχη της διαδοχής, και γιατί να μην είστε εσείς;

Μετά το video της εισαγωγής, όπου πρωταγωνιστούν η γνωστή εκφωνήτρια του CNN Kathryn Sparks και ο παλαίμαχος σταρ του Χόλιγουντ James Coburn, μπαίνουμε σε ένα μενού επιλογών, σημαντικότερες από τις οποίες είναι η ταχύτητα που θα έχει η ροή του χρόνου στο παιχνίδι, και βέβαια το σενάριο που θα ακολουθήσουμε.

Τα σενάρια είναι ένα για κάθε πόλη (υπάρχουν καταχωρισμένες συνολικά δέκα) αλλά αυτό που συνιστάται για να ξεκινήσετε το παιχνίδι είναι το Seattle, στο οποίο ουσιαστικά χτίζετε τα πάντα από την αρχή, μαθαίνοντας έτσι και τις διάφορες λειτουργίες του παιχνιδιού.

Το κυριότερο τμήμα είναι η κατασκευή, επέκταση και συντήρηση του συγκοινωνιακού δικτύου, όπου δημιουργείτε γραμμές (τρένων ή λεωφορείων), δρομολόγια, σταθμούς κ.λπ.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αξιόλογο strategy που, αν έχετε την υπομονή να το δαμάσετε, θα σας ανταμείψει με το βάθος του gameplay και την ποικιλία των σεναρίων του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	87

84%

Πρέπει, ακόμα, να φτιάξετε εργοστάσια επεξεργασίας πρώτων υλών, στάδια, ξενοδοχεία, εμπορικά κέντρα, και βέβαια να είστε σε διαρκή συνεννόηση με το χρηματιστή σας και την τράπεζα, ώστε το επιχειρηματικό σας δαιμόνιο να μεταφράζεται σε χρήμα. Οι σωστές επενδύσεις, εξάλλου, παίζουν τεράστιο ρόλο στο παιχνίδι, καθώς και η ικανοποίηση των συγκεκριμένων αναγκών κάθε πόλης, όπως περιγράφονται στα σενάρια. Μπορείτε, επίσης, να αγοράσετε γη (κάτι που πρέπει να γίνεται προτού η περιοχή αναπτυχθεί, οπότε οι τιμές θα είναι υψηλές), να κατασκευάσετε μεγάλα έργα όπως γέφυρες, τούνελ, αεροδρόμια ή λιμάνια, και να αποφασίσετε αν θα ακολουθήσετε επιθετική ή συναγωνιστική τακτική απέναντι στις αντίπαλες εταιρίες. Τα γραφικά του Networks είναι τρισδιάστατα, στο στιλ του Sim City, ενώ εκτός από τα κλασικά menus υπάρχει και icon bar που απλοποιεί την πρόσβαση στις κυριότερες επιλογές. Τα τέσσερα διαφορετικά μουσικά θέματα, σε ύφος light jazz, ακούγονται ευχάριστα και δημιουργούν ήρεμη, χαλαρωτική διάθεση στον παίκτη. Σίγουρα, το παιχνίδι έχει τεράστιο βάθος, και οι 70 σελίδες του manual επιλεκτική μόνο αναφορά πετυχαίνουν να κάνουν στις πολυάριθμες λειτουργίες του. Μεγάλο μειονέκτημα για τον παίκτη που πρωτοξεκινάει το Networks είναι η έλλειψη on-line tutorial που θα βοηθούσε πολύ την εξοικείωση. Επίσης, θα χρειαστεί να συνηθίσετε λίγο τη λειτουργία του drag'n'drop που ίσως σας δυσκολέψει στην αρχή στις τοποθετήσεις τμημάτων δρόμων και γραμμών.

Του Βαγγέλη Κράτσα

COMPULINK

Η σύνδεση μεταξύ των κόμβων Αθήνας και Θεσσαλονίκης (zeus και macedon) γίνεται πλέον στα 128Kbps. Η ταχύτητα λοιπόν αυτή, αφενός διευκολύνει την επικοινωνία και αφετέρου ικανοποιεί την ολοένα αυξανόμενη ανάγκη των συνδρομητών για μεγαλύτερο bandwidth. Η CompuLink απέκτησε δικό της ftp server με τον οποίο μπορείτε να συνδεθείτε στη διεύθυνση ftp.compulink.gr.Οι πωλήσεις του Cyber box, του πρωτοποριακού αυτού προϊόντος, δείχνουν εύγλωττα την ανάγκη των νέων συνδρομητών για ένα πακέτο υπηρεσιών που να τους προσφέρει εύκολη, άμεση και οικονομική σύνδεση με το on-line δίκτυο της CompuLink και το Internet. Ο Web server της CompuLink απέκτησε νέο, δυναμικό πρόσωπο! Ο Cosmos, όπως ονομάζεται, περιέχει πληθώρα νέων υπηρεσιών και πληροφοριών για όλα τα ενδιαφέροντα. Δυναμικά κάνει την παρουσία της η διάσκεψη sci-fi του macedon, στο Science Fiction Club, δίπλα στα υπόλοιπα special interest groups.

Ο Web server αναμένεται να αποτελέσει ένα ξεχωριστό, ζωντανό και ολοένα αναπτυσσόμενο κομμάτι της CompuLink, με συνεχείς εκπλήξεις για όλους!

ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Η καλοκαιρινή "κάψα" έπεσε με τις πρώτες ημέρες του φθινοπώρου, αλλά όλοι δείχνουν να επιστρέφουν στα γνωστά τους λημέρια - ουκ ολίγα flames άρχισαν τις τελευταίες ημέρες! Ας δούμε όμως ποιες καινούριες διασκέψεις δημιουργήθηκαν στη Βάση.

Γεια σας, φίλες και φίλοι. Ενώ ο Οκτώβριος μπήκε για τα καλά, το καλοκαιράκι δεν λέει να μας αφήσει με τίποτε! Ας δούμε όμως τα φθινοπωρινά νέα της Βάσης.

Από τον Θεόδωρο Δεβελέγκα
corporal@compulink.gr

W-E-L-C-O-M-E to CompuLink NEWS

Διάσκεψη: ping-pong (zeus)
Συντονιστής: xim@zeus

Πρόκειται για μια φιλόδοξη προσπάθεια δημιουργίας ενός club από φίλους του αθλήματος, οι οποίοι ερασιτεχνικά αλλά με πολύ πάθος αγαπούν αυτό το μίνι τένις! Ο γράφων θα επιθυμούσε πολύ να συμμετάσχει, καθώς στην ηλικία των 10 ετών ήταν παιδί-θαύμα στο πιγκ-πογκ, αλλά ας όψονται άλλες υποχρεώσεις!

Διάσκεψη: λειτουργικά (zeus)
Συντονιστής: intel@zeus

Πρόκειται για μια φιλόδοξη προσπάθεια γνωριμίας, παρουσίασης και σύγκρισης γνωστών μεταξύ τους λειτουργικών συστημάτων όπως το MSDOS, το DRDOS, το OS/2 και τα Windows 95.

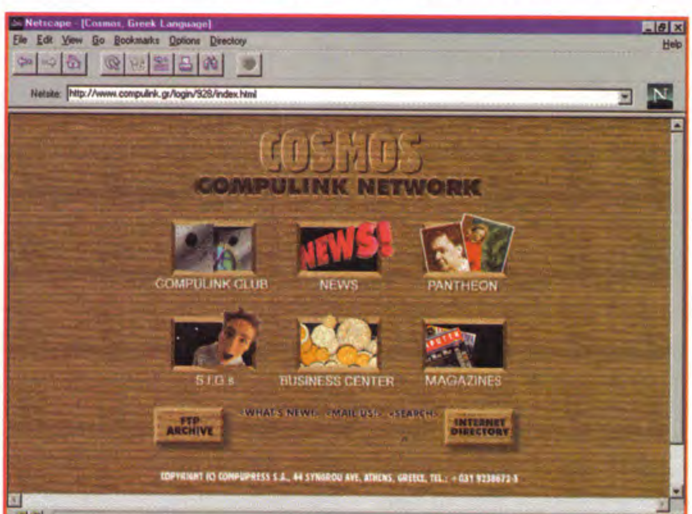
Διάσκεψη: cosmos (zeus, κλειστή)
Συντονιστής: heraclit@zeus

Ας δούμε πώς περιγράφει τη διάσκεψη ο ίδιος ο heraclit:

Η Cosmos έκλεισε ήδη τον πρώτο της κύκλο και μάλιστα πολύ επιτυχημένα. Στα επιμέρους θέματά της συζητήθηκαν (αν όχι διεξοδικά, τουλάχιστον όσον το δυνατόν καλύτερα) πολλά θέματα πολιτικής, θεογνωσίας και της αρχαίας Ελλάδας. Δυστυχώς, στο τελευταίο θέμα, λόγω των επίκαιρων, τότε, εθνικών θεμάτων, το θέμα ξέφυγε περισσότερο προς το εθνικό-ιστορικό παρά στο μεγαλείο της φιλοσοφίας (ως θεωρία) των αρχαίων Ελλήνων.

Σημασία έχει ότι προτάθηκαν πολλές απόψεις, διάφορα βιβλία και έγινε τόπος γνωριμίας κάποιων ανθρώπων με φιλοσοφικές ανησυχίες.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω για τη συμμετοχή τους όλους όσοι συμμετείχαν ενεργά στην πρώτη διάσκεψη Cosmos και ανέβασαν τη διάσκεψη σε ένα πολύ υψηλό επίπεδο. Δεν θα αναφερθώ σε ονόματα, οι ίδιοι ξέρουν ποιοι είναι :-). Ολα τα μηνύματα της πρώτης διάσκεψης Cosmos βρίσκονται σε ένα αρχείο και είναι διαθέσιμα σε όποιον ενδιαφέρεται.



Διάσκεψη: humor (zeus)
Συντονιστής: kontas@zeus

Αλλη μία διάσκεψη του πολυτάλαντου kontas :-) ο οποίος αυτή τη φορά βάλθηκε να μας κάνει να γελάσουμε. Ας δούμε το αντικείμενο της διάσκεψης, όπως το παρουσιάζει ο ίδιος:

Υπάρχουν δύο topics, το forum για διάφορα και το humor, στο οποίο θα μπαίνουν διάφορα αρχεία (jokes, canonical lists κ.λπ.). Η διάσκεψη αυτή δεν θα έχει καμιά σχέση με ανέκδοτα. Δεν έχω κάνει κάποιο πλάνο γι' αυτή τη διάσκεψη, απλώς βρήκα κάποιο υλικό και είπα να τα βάλω σε μια conference. Ο,τι βγει, κοινώς :-)

Διάσκεψη: win95 (zeus)
Συντονιστής: magic@zeus

Ο magic παρουσιάζει τη νέα του διάσκεψη:

Τα νέα Windows είναι εδώ! Εδώ είναι και η διάσκεψη, έτοιμη να σας βοηθήσει με το νέο λειτουργικό σύστημα. Απαντήσεις σε ερωτήσεις, ποικιλία εφαρμογών από το Internet και άλλα ενδιαφέροντα.

Τα topics είναι: forum, news, support, library (download area).

Διάσκεψη: demos (zeus)
Συντονιστής: mns@zeus

Ο mns παρουσιάζει τη διάσκεψή του για demos:

Καλώς ήρθατε στη διάσκεψη για τα διάφορα demos γραφικών, ήχου και ό,τι άλλο προκύψει... Οπως ξέρετε και από την περιγραφή της διάσκεψης, δεν θα ασχοληθούμε καθόλου με

demos παιχνιδιών, καθώς υπάρχουν ουκ ολίγες διασκέψεις γι' αυτά. Εύχομαι η συμμετοχή σας να είναι δυναμική, καθώς το επίπεδο των assembly -και όχι μόνο- demos έχει ανεβεί σημαντικά και πράγματι μιλάμε για τέχνη και όχι μόνο για προγραμματισμό.

Διάσκεψη: bbs (macedon)
Συντονιστής: intel@macedon

Πρόκειται για μια διάσκεψη που φιλοδοξεί να μας γνωρίσει τις ελληνικές BBSs και τις υπηρεσίες που προσφέρουν, παρέχοντάς μας ενδιαφέρουσες πληροφορίες γι' αυτές. Υπάρχουν, φυσικά, περιγραφές των BBSs καθώς και τηλέφωνα.

Διάσκεψη: photos (macedon)
Συντονιστής: tsaftsuf@macedon

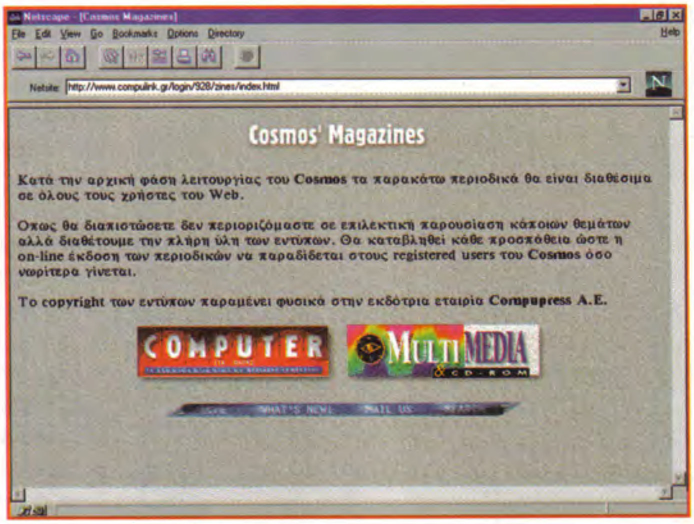
Ας δούμε πώς παρουσιάζει το αντικείμενο της διάσκεψης ο tsaftsuf:

Αγαπητοί φίλοι, αυτή η διάσκεψη άνοιξε για να βάζουμε αρχεία φωτογραφιών στα θέματα που αναφέρονται στα topics. Είμαστε έτοιμοι λοιπόν για την εκκίνηση και όσοι φίλοι έχουν ανάλογες φωτογραφίες και αρχεία με θέματα φωτογραφιών, μπορούν να τα στείλουν και να μπουν, προς τέρψη των οφθαλμών μας!

Διάσκεψη: compushops (macedon)
Συντονιστής: alpin@macedon

Το αντικείμενο της διάσκεψης, όπως παρουσιάζεται από τον alpin:

Φίλοι και φίλες, αυτή η διάσκεψη δημιουργήθηκε για να εκφράζετε ελεύθερα τις απόψεις σας (θετικές επιδοκιμασίες ή αρνητικές επικρίσεις και παράπονα) για όλα τα καταστήματα και τις εταιρίες Πληροφορικής στην Ελλάδα, κυρίως γι' αυτές που βρίσκονται στη Θεσσαλονίκη αλλά και την Αθήνα.



Ετσι, αν είστε ευχαριστημένοι από τις υπηρεσίες μιας εταιρίας Πληροφορικής, θα μοιράζεστε το γεγονός με όλους τους άλλους "συνοδοιπόρους" στο χώρο των computers, ενώ αν είστε απογοητευμένοι και δυσαρεστημένοι θα προειδοποιείτε και τους άλλους να μην πάθουν τα ίδια. Το τελευταίο θα αναγκάζει ίσως κάποιες εταιρίες, που δεν αντιμετωπίζουν τον πελάτη με τον κατάλληλο τρόπο, να βελτιώσουν τη στάση τους απέναντί του, αφού θα καταλάβουν ότι μια τέτοια στάση τους απομακρύνει πελάτες.

Επιπλέον, πρέπει απαραίτητα να αναφέρετε και ό,τι θετικό συναντάτε στο χώρο της αγοράς Πληροφορικής όχι για λόγους διαφήμισης αλλά για να αποτελέσει καλό παράδειγμα.

Διάσκεψη: puzzle (macedon)
Συντονιστής: dramian@macedon

Ο dramian παρουσιάζει το αντικείμενο της διάσκεψής του:

Καλώς ήλθατε στις σπαζοκεφαλιές! Αυτή η διάσκεψη θα ασχοληθεί... με τι άλλο εκτός από σπαζοκεφαλιές. Μιλάμε, φυσικά, για λογικά προβλήματα, μερικά από τα οποία θα τα έχετε ίσως ξανακούσει, όπως το παράδοξο του Ζήνωνα (με τη χελώνα), τους πύργους του Hanoi κ.λπ.

Η πορεία της διάσκεψης θα είναι η εξής:

Θα βάζω σε αυτό το topic ένα πρόβλημα κάθε λίγο και όσοι από τα μέλη της διάσκεψης έχουν την όρεξη (και την ευφυΐα) ώστε να μπορούν να βρουν τη λύση, θα μου στέλνουν ένα πολύ σύντομο mail με την απάντηση. Αυτός ο τρόπος είναι μάλλον προτιμότερος από το να γράφει κάποιος τη λύση στη διάσκεψη με δικό του μήνυμα, καθώς έτσι δίνεται η ευκαιρία σε περισσότερους χρήστες να ασχοληθούν με το πρόβλημα.

Υστερα από κάποιο χρονικό διάστημα θα δημοσιεύεται η λύση και τα user-id αυτών που τη βρήκαν (αλλά και αυτών που προσπάθησαν και δεν μπόρεσαν να βρουν την απάντηση).

Μπορείτε, φυσικά, να προτείνετε δικά σας προβλήματα για να τεθούν στη διάσκεψη (με mail σ' εμένα). Αν το πρόβλημα είναι αξιόλογο θα μπαίνει εδώ. Θα μπαίνει ένα πρόβλημα κάθε φορά (δηλαδή δεν θα μπαίνει άλλο πρόβλημα εάν δεν έχει δημοσιευτεί η λύση του προηγούμενου).

Διάσκεψη: ecology (macedon)
Συντονιστής: appollo@macedon

Μιλάει ο ίδιος ο συντονιστής για τη διάσκεψη:

Σας καλωσορίζω σε αυτή τη διάσκεψη που δημιουργήθηκε για τους οικολόγους της CompuLink. Σκοπός της είναι να αποτελέσει επίκεντρο των συζητήσεών σας τώρα που και το θέμα των πυρηνικών δοκιμών της Γαλλίας είναι επίκαιρο, και επειδή παρακολουθούσα τις συζητήσεις στην anything, οπότε σκέφτηκα να ανοίξω μια διάσκεψη με αυτό το θέμα. Υστερα από λίγο καιρό λειτουργίας της και αφού βρω τον απαραίτητο χρόνο, καθώς αρχίζουν και τα σχολεία :((θα ανοίξει και ένα άλλο topic data που θα περιέχει διάφορες πληροφορίες, εικόνες και αρχεία σχετικά με το θέμα. Επίσης, εξετάζεται η δυνατότητα να μπορείτε να γίνετε μέλη της Greenpeace μέσω της διάσκεψης. Εδώ μπορείτε να γράφετε νέα και απόψεις πάνω στο θέμα. Περιττό να πω ότι όλες οι απόψεις είναι ευπρόσδεκτες.

Διάσκεψη: Θεσσαλονίκη (macedon)
Συντονιστής: tsaftsuf

Ο πολυπράγμων tsaftsuf έκανε πάλι το θαύμα του: δημιούργησε μια νέα διάσκεψη με θέμα τη Νύμφη του Θερμαϊκού. Στη διάσκεψη αυτή συζητούνται τα θετικά αλλά και τα αρνητικά της Θεσσαλονίκης, παρουσιάζεται το ανθρώπινο πρόσωπο αλλά και τα τρωτά της σημεία. Ενας ενδιαφέρων χώρος συνάντησης για τους πολίτες της Θεσσαλονίκης αλλά και ολόκληρης της Ελλάδας!

telnet> connection refused

ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

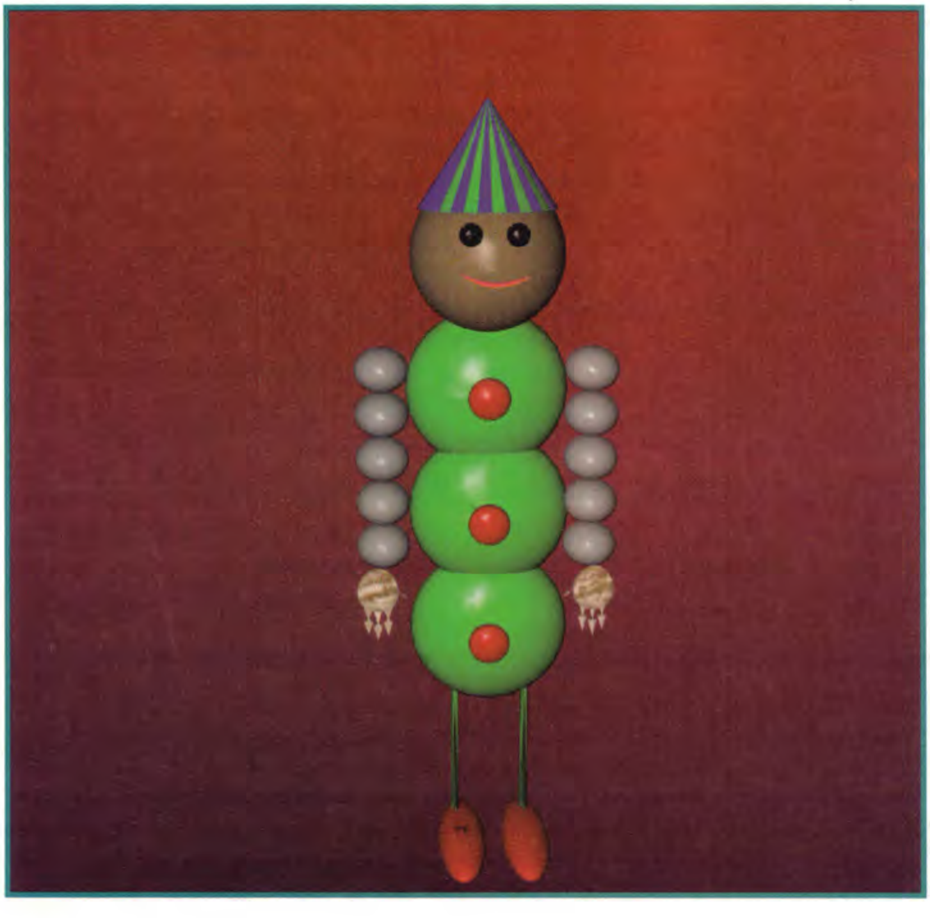
Μετά την πρώτη γνωριμία με το 3D Studio, ας δούμε πώς μπορούμε να "χτίσουμε" αντικείμενα του γύρω κόσμου μας -και όχι μόνο- χρησιμοποιώντας τα εργαλεία του 3DS.

του Κώστα Καρπούζη

Εδώ στο "PC Master" ένας περίεργος "ιός" έχει μολύνει τους συντάκτες... Ολοι βρίσκονται μπροστά από ένα μηχανάκι (PC εννοείται) και αυτοσχεδιάζουν, δημιουργώντας ο καθένας ένα καινούριο λογότυπο για το περιοδικό. Ελπίζω όλοι όσοι διάβασαν το πρώτο μας tutorial να διακατέχονται από τον ίδιο ενθουσιασμό, καθώς αυτόν το μήνα θα δούμε πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία του 3D Studio για να δημιουργήσουμε νέα πιο πολύπλοκα αντικείμενα.

ΛΙΓΗ ΘΕΩΡΙΑ...

Για να εκμεταλλευτούμε στο έπακρο τα εργαλεία που μας δίνονται, είναι χρήσιμο να κατανοήσουμε πώς ακριβώς αναπαριστά το 3D Studio τα διάφορα αντικείμενα. Αρχικά ας δεχτούμε πως κάθε επιφάνεια, επίπεδη ή όχι, μπορεί να προσεγγιστεί από έναν αριθμό από μικρά στοιχειώδη τρίγωνα (faces). Αυτό προφανώς είναι αλήθεια για αντικείμενα που αποτελούνται από επίπεδες επιφάνειες, όπως ένας κύβος. Πράγματι, κάθε πλευρά του κύβου μπορεί να χωριστεί σε δύο ίσα τρίγωνα χωρίς να χαλάσει η γεωμετρία του, οπότε η παραδοχή μας ισχύει. Ας δημιουργήσουμε τώρα μια σφαίρα στο 3D Studio. Βλέπουμε ότι η επιφάνειά της αποτελείται από μικρά επίπεδα τμήματα, τοποθετημένα σε γωνία μεταξύ τους, ο αριθμός των οποίων καθορίζει και την ακρίβεια της αναπαράστασης. Ετσι, αν αυξήσουμε τον αριθμό τους, η σφαίρα μας θα προσεγγίζει περισσότερο μια πραγματική σφαίρα, χωρίς όμως ποτέ η επιφάνειά της να γίνεται πραγματικά καμπύλη. Αυτή η μορφή ορισμού των στερεών λέγεται αναπαράσταση ορίων (boundary representation - b-rep) και βολεύει πολύ σε περιπτώσεις όπου χρησιμοποιείται πολυγωνική απόδοση των αντικειμένων, όπως στο 3D Studio. Αυτό συμβαίνει γιατί το χρώμα καθενός από τα στοιχειώδη τρίγωνα καθορίζεται με βάση κάποια από τα κάθετα σε αυτό διανύσματα (που δεν φαίνονται στην εικόνα, ούτε κατά τη φάση της μοντελοποίησης). Αυτό έχει δύο συνέπειες: Από τη μια, η ποιότητα της τελικής εικόνας είναι -όπως είδαμε πριν- άμεση συνάρτηση του αριθμού των πολυγώνων που χρησιμοποιούμε στα μη επίπεδα αντικείμενά μας, αλλά από την άλλη η αύξηση του αριθμού των πολυγώνων οδηγεί σε αύξηση των υπολογισμών και, κατά συνέπεια, του χρόνου απόδοσης. Για το λόγο αυτόν μας βολεύει να χρησιμοποιούμε μεγάλη λεπτομέρεια (δηλαδή πολλά πολύγωνα) σε αντικείμενα που βρίσκονται στο μπροστινό μέρος της σκηνής μας και γίνονται άμεσα αντιληπτά από το θεατή και μικρότερη σε όσα βρίσκονται στο βάθος, αφού αυτά έτσι κι αλλιώς δεν διακρίνονται καθαρά.



ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ

Εχοντας τα ανωτέρω υπόψη μας, ας δούμε πώς μπορούμε να μετατρέψουμε ένα απλό σφαιρικό ή επίπεδο αντικείμενο σε κάτι πιο ενδιαφέρον. Μια γρήγορη ματιά στο περιβάλλον μάς δείχνει ότι ελάχιστα αντικείμενα είναι απλές σφαίρες ή αποτελούνται μόνο από επίπεδες επιφάνειες. Ας πάρουμε για παράδειγμα την κούκλα που θα δημιουργή-

σουμε. Είναι πολύ εύκολο, εκτός από τα μάτια και το στόμα, να προσθέσουμε στο πρόσωπό της και μύτη. Είπαμε πριν ότι και οι σφαίρες, όπως το κεφάλι της κούκλας, αποτελούνται από στοιχειώδη τρίγωνα. Μπορούμε λοιπόν να επιλέξουμε κάποια από αυτά με select/vertex/single και να τα τραβήξουμε προς τα έξω με modify/vertex/move. Αν το αποτέλεσμα δεν μας ικανοποιεί, μπορούμε να υποδιαιρέσουμε κάποια από τα πολύγωνα με create/face/tesselate και να αυξήσουμε τοπικά τη λεπτομέρεια της αναπαράστασης.

Εκτός από την απευθείας επεξεργασία τέτοιων αντικειμένων, μπορούμε να "χτίσουμε" πολύπλοκες επιφάνειες με lofting, δηλαδή ανύψωση απλών δισδιάστατων σχημάτων κατά μήκος ενός μονοπατιού (path). Θυμηθείτε τι κάναμε στο προηγούμενο tutorial: Δημιουργήσαμε το κείμενο που θέλαμε, το εισαγάγαμε στο 3D Lofter ως πολύγωνο και εκεί του δώσαμε ύψος. Αυτό που κάναμε, στην ουσία ήταν να αντιγράψουμε το κείμενό μας σε διαδοχικές θέσεις του μονοπατιού, πιο συγκεκριμένα στα άκρα των διανυσμάτων που το αποτελούν, και μετά ενώσαμε τις κορυφές μεταξύ τους δημιουργώντας έτσι τα πολύγωνα που απαρτίζουν το 3D αντικείμενό μας. Θα μπορούσαμε, αντί για το προκαθορισμένο μονοπάτι, να το κάνουμε να στρίβει ή ακόμα και να περιστρέφεται καθώς προχωρά προς το βάθος της σκηνής ή να ορίσουμε διαφορετικά fit πολύγωνα (αυτά παρουσιάζονται σε μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο tutorial).

Αυτά όμως τα εφέ μπορεί να δημιουργήσουν τεράστιο αριθμό πολυγώνων και σίγουρα δεν ενδείκνυνται για απλό κείμενο, που πρέπει να είναι πρώτα ευανάγνωστο και μετά εντυπωσιακό.

Αυτή η διαδικασία είναι όμως μάλλον κουραστική, καθώς πρέπει να αυξάνουμε τη λεπτομέρεια όπου μας ενδιαφέρει, προσέχοντας πάντα τον αριθμό των πολυγώνων. Ακόμα, η ιδέα τού να δημιουργεί κανείς αντικείμενα της φύσης, όπως ένα λουλούδι, χρησιμοποιώντας πολύγωνα, είναι μάλλον αναποτελεσματική. Πιο πρακτικό θα ήταν να έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργούμε και να επεξεργαζόμαστε απευθείας μη επίπεδες επιφάνειες σαν σύνολα καμπύλων γραμμών (splines - spline modelling). Τα splines -μια λέξη που προκαλεί τρόμο σε όσους έχουν την "ατυχία" να ασχολούνται με



μαθηματικά- έχουν την πρόσθετη ιδιότητα ότι η ακριβής μορφή τους καθορίζεται από συντελεστές οι οποίοι στην οθόνη του υπολογιστή παριστάνονται σαν απλά σημεία (control points). Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε εύκολα να αλλάξουμε τοπικά τη μορφή τους μετακινώντας ένα από αυτά τα σημεία χωρίς να χρειάζεται να ασχοληθούμε με το μαθηματικό μέρος της υπόθεσης (...ανακούφιση). Η Autodesk είχε υποσχεθεί spline modeller για την έκδοση 4 και τον είχε συμπεριλάβει στην beta έκδοση, όμως το αποτέλεσμα ήταν απογοητευτικό και έτσι τον απέσυρε με την υπόσχεση ότι θα είναι σίγουρα στην επόμενη έκδοση που θα τρέχει σε Windows NT και ήδη κυκλοφορεί ως beta. Ιδωμεν...

ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ

Φαίνεται λοιπόν ότι το 3D Studio, παρά τις τεράστιες δυνατότητές του, δεν είναι και η καλύτερη λύση για τη δημιουργία πολύπλοκων αντικειμένων. Δεν είναι αυτός άλλωστε ο σκοπός του. Ετσι λοιπόν δεν υπάρχει λόγος να μη χρησιμοποιήσουμε τα ήδη έτοιμα αντικείμενα της Autodesk ή αυτά που είναι public domain.

Μπορούμε λοιπόν εύκολα να μεταφέρουμε κάποια από αυτά στη σκηνή μας και να τα αποδώσουμε ως έχουν ή να τα επεξεργαστούμε με τα εργαλεία που μας δίνονται.

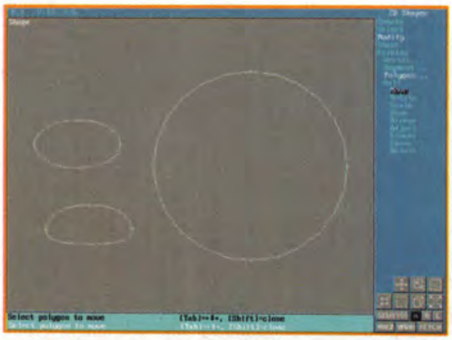
SHADING MODES

Είδαμε στην προηγούμενη δημοσίευση πώς διαφέρουν στο αποτέλεσμα αλλά και στο χρόνο απόδοσης τα διάφορα shading modes του 3D Studio.

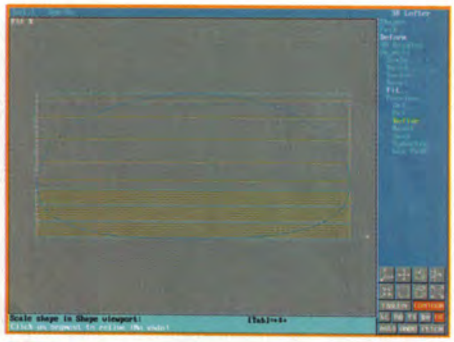
Χωρίς να υπεισέλθουμε προς το παρόν σε λεπτομέρειες, ας δούμε ένα ακόμα παράδειγμα σε αυτό το tutorial: Η κούκλα μας φαίνεται πολύ γυαλιστερή αν αποδοθεί σε Phong shading limit, χάνοντας το "plastic look" που ζητάμε. Αυτό συμβαίνει γιατί εδώ αποδίδονται πιο έντονα οι σημειακές ανακλάσεις που δημιουργεί το φως των προβολέων. Επιλέγουμε λοιπόν Gouraud mode και έχουμε το ζητούμενο αποτέλεσμα. Πρέπει να σημειώσουμε εδώ ότι αν τα υλικά που χρησιμοποιούμε είναι σχεδιασμένα για σκίαση Gouraud, η απόδοση σε Phong mode δεν θα συνεισφέρει τίποτα στην ποιότητα, παρά μόνο θα αυξήσει το χρόνο απόδοσης. Σε επόμενο τεύχος θα επανέλθουμε στις μεθόδους σκίασης και στη χρήση των υλικών.

Μέχρι τότε συνεχίστε τους πειραματισμούς και για τυχόν απορίες ή ιδέες μη διστάσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας στη διεύθυνση του περιοδικού ή μέσω e-mail προς το kkarpou@softlab.ece.ntua.gr.

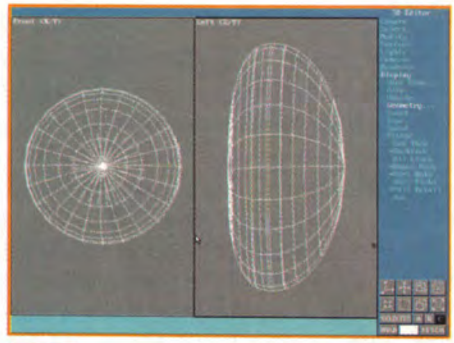
Και όπως λέει το διαφημιστικό της Autodesk, "θα μπορούσαμε να σας παρουσιάσουμε όλα όσα κάνει το 3D Studio, αλλά αυτά αλλάζουν κάθε μήνα"...



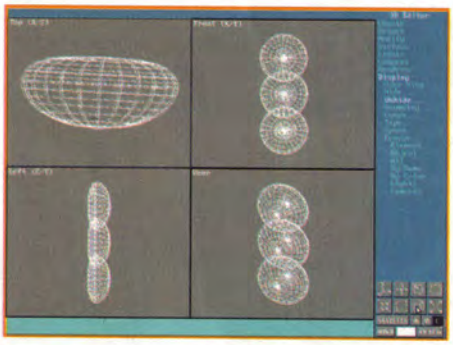
1 Ας αρχίσουμε ζωγραφίζοντας έναν κύκλο και μια έλλειψη στο 2D Shaper. Μετά, με την εντολή modify/vertex/move, μετακινούμε μία από τις κορυφές της έλλειψης και τη μετατρέπουμε στο σχήμα που βλέπουμε στην εικόνα. Εδώ μπορούμε να περιορίσουμε την κίνηση στον κατακόρυφο άξονα πατώντας το tab.



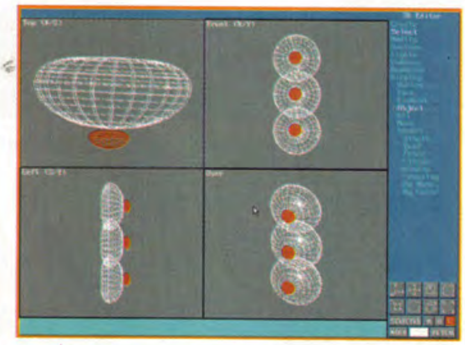
2 Κατόπιν εισάγουμε τον κύκλο στο 3D Lofter ως shape και επιλέγουμε deform/fit. Εδώ εισάγουμε από το 2D Shaper το ελλειψοειδές και ορίζουμε συμμετρία και στους δύο άξονες. Η αποστολή του εργαλείου fit είναι να αναπτύξει στο χώρο τον κύκλο μας, έτσι ώστε οι προβολές του 3D αντικειμένου που θα προκύψει να είναι τα δύο πολύγωνα FitX και FitY.



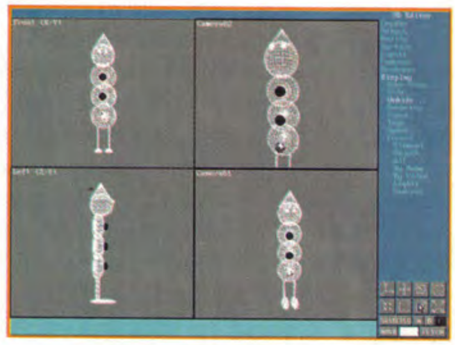
3 Και εδώ το αντικείμενο που προκύπτει. Με προσεκτική παρατήρηση βλέπουμε ακριβώς τη λογική με την οποία δουλεύει το deform/fit. Αμέσως μετά θα χρησιμοποιήσουμε το νέο 3D αντικείμενο για να φτιάξουμε το κυρίως σώμα της κούκλας και κάποια "αξεσουάρ" πάνω σε αυτό.



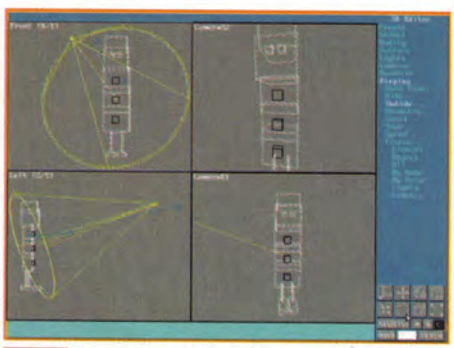
4 Επιλέγουμε modify/object/move και κρατώντας πατημένο το shift μετακινούμε το αντικείμενο κατά τα 2/3 του μήκους του προς τα πάνω. Έτσι δημιουργούμε ένα πανομοιότυπο αντίγραφό του. Επαναλαμβάνουμε άλλη μια φορά για να δημιουργήσουμε το σώμα της κούκλας.



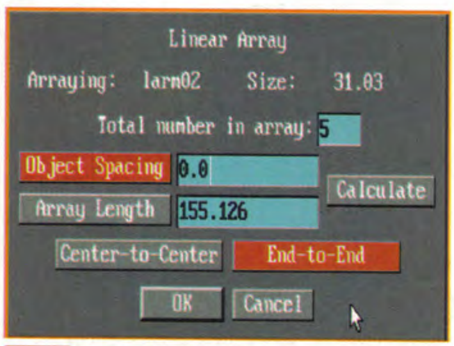
5 Με τον ίδιο τρόπο δημιουργούμε άλλα τρία παρόμοια αντικείμενα και τα επιλέγουμε με select/object/by name. Δίνουμε modify/object/3D scale και αφού πατήσουμε το space bar τα μικραίνουμε όπως φαίνεται στην εικόνα. Πατώντας το space bar "ανάβει" το κουμπί selected (κάτω δεξιά). Έτσι, η επόμενη εργασία θα αφορά σε όλα τα αντικείμενα που ανήκουν στο ίδιο selection set.



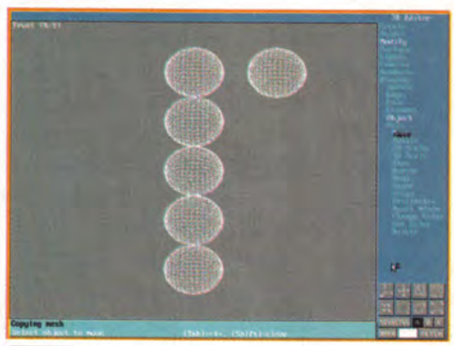
6 Αμέσως μετά δημιουργούμε με τον ίδιο τρόπο τα μάτια και τις πατούσες της κούκλας και ακολούθως το κεφάλι της και ένα απλό καπέλο με τις εντολές create/object/LSphere και create/object/cone. Τα πόδια της, που είναι απλοί κύλινδροι, δημιουργούνται με create/object/cylinder.



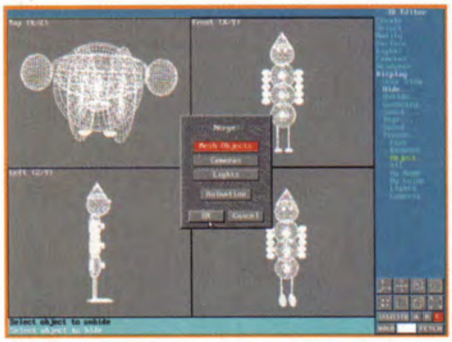
7 Κατόπιν ορίζουμε ένα spotlight και μια camera. Αν ο υπολογιστής μας είναι σχετικά αργός, μπορούμε πατώντας alt-b να μπούμε σε box mode. Αυτό σημαίνει πως τα αντικείμενα της σκηνής μας δεν σχεδιάζονται πλήρως αλλά στη θέση τους σχεδιάζεται ένα παραλληλεπίπεδο που δείχνει τη σχετική τους θέση στο χώρο.



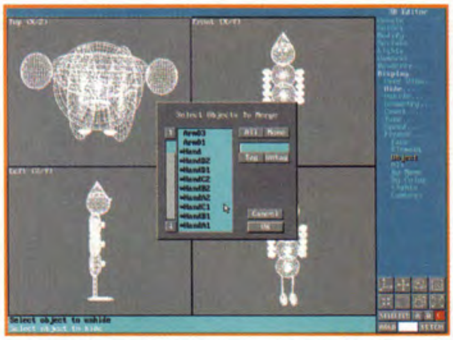
8 Σειρά έχουν τώρα τα χέρια της κούκλας. Αρχίζουμε δημιουργώντας μια σφαίρα ακτίνας λίγο μεγαλύτερης από το πάχος του κορμού της κούκλας με την εντολή create/object/sphere. Στη συνέχεια, αφού επιλέξουμε create/object/array/linear, δίνουμε τις τιμές που φαίνονται στην εικόνα.



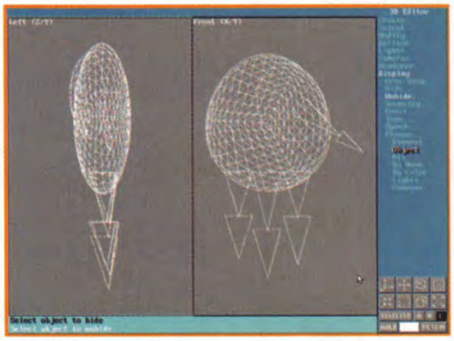
9 Εδώ φαίνεται το αποτέλεσμα. Επειδή οι σφαίρες δεν αποτελούν ένα μοναδικό αντικείμενο, χρησιμοποιούμε για καθεμία την εντολή create/object/attach για να τις κολλήσουμε μεταξύ τους. Μετά, είτε επαναλαμβάνοντας την ίδια διαδικασία είτε χρησιμοποιώντας το shift όπως πριν, δημιουργούμε άλλο ένα χέρι.



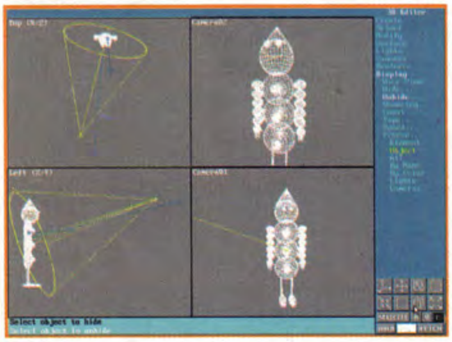
10 Φτάνουμε πια στο τελευταίο στάδιο δημιουργώντας τις παλάμες. Ενα τέτοιο αντικείμενο όμως είναι ήδη έτοιμο! Πατάμε ctrl-m (merge) για να συγχωνεύσουμε τα αντικείμενα από ένα ήδη έτοιμο αρχείο με αυτά της σκηνής μας. Εδώ επιλέγουμε για συγχώνευση μόνο αντικείμενα της σκηνής (μπορούμε να κάνουμε το ίδιο και για τις κάμερες και τους προβολείς).



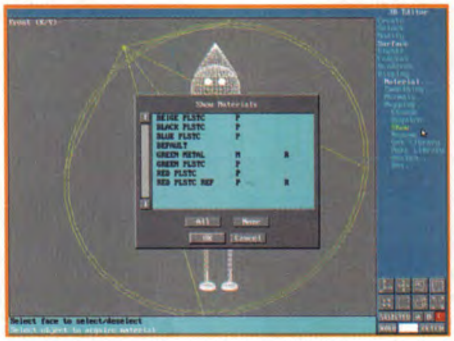
11 Αμέσως μετά επιλέγουμε το HAND.3DS ως το αρχείο από το οποίο θα αντιγράψουμε κάποια αντικείμενα και διαλέγουμε αυτά τα οποία στην εικόνα μας φαίνονται σημειωμένα με αστερίσκο. Στη συνέχεια επαναλαμβάνουμε την ίδια διαδικασία με το αρχείο MOUTH.3DS και το αντικείμενο #smile.



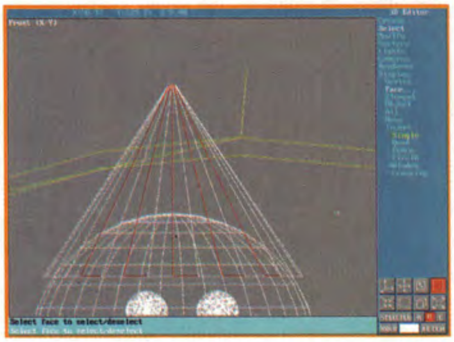
12 Το... μακρύ χέρι του νόμου. Επειδή αυτή η παλάμη αποτελείται από πολλά μικρά αντικείμενα (πράγμα που δεν μας βολεύει εδώ), επιλέγουμε όλα τα αντικείμενα που εισαγάγαμε και τα αντιγράφουμε (με shift) επιλέγοντας αντιγραφή σε μοναδικό αντικείμενο. Ετσι, έχουμε τις δύο παλάμες που θέλουμε και μπορούμε να σβήσουμε τα άχρηστα πλέον αντικείμενα με modify/object/delete.



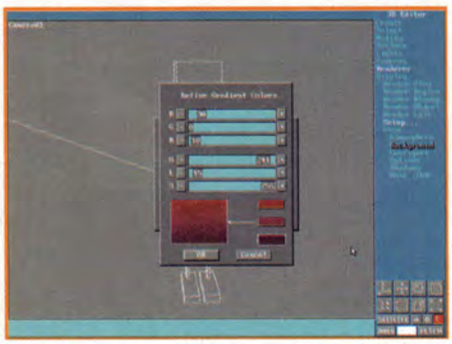
13 Κάπως έτσι είναι στην τελική της μορφή η κούκλα μας. Πατώντας F7 σε ένα από τα camera viewports μπορούμε να πάρουμε μια πρώτη γεύση του πώς θα είναι τελικά η σκηνή μας. Είμαστε έτοιμοι λοιπόν να "χρωματίσουμε" την κούκλα μας για να την κάνουμε λίγο πιο ενδιαφέρουσα.



14 Τα υλικά που έχουμε διαλέξει φαίνονται στην εικόνα μας. Επειδή δημιουργούμε ένα απλό αντικείμενο από τη φαντασία μας, και όχι κάτι που υπάρχει στο περιβάλλον μας, η επιλογή των χρωμάτων δεν έχει ιδιαίτερη σημασία. Η κούκλα μπορεί να χρωματιστεί με τα ανωτέρω υλικά με τον τρόπο που είδαμε στο προηγούμενο τεύχος. Η μόνη διαφορά βρίσκεται στο καπέλο.



15 Αρχικά επιλέγουμε εναλλάξ τα μπροστινά τρίγωνα του καπέλου της κούκλας με select/face/single. Στη συνέχεια επιλέγουμε κάποιο υλικό και κάνουμε surface/material/assign/face στα επιλεγμένα τρίγωνα. Πρέπει πρώτα να επιλέξουμε υλικό για το καπέλο και μετά για τα συγκεκριμένα τρίγωνα, γιατί αλλιώς το καπέλο μας θα παρουσιαστεί με ομοιόμορφο χρώμα.



16 Ας προσθέσουμε ένα πιο ενδιαφέρον background. Από renderer/setup/background επιλέγουμε gradient. Στη συνέχεια δίνουμε για την πρώτη βαθμίδα την τριάδα (85,0,0), δηλαδή 85 για το κόκκινο και μηδέν για πράσινο και μπλε, ενώ στις άλλες δύο δίνουμε (70,0,15) και (30,0,15).



17 Η απόδοση με Phong shading limit κάνει τα αντικείμενά μας να φαίνονται πολύ γυαλιστερά. Εχουμε δύο λύσεις: Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε omni lights, αντί για προβολείς, και να τα τοποθετήσουμε μακριά από τα αντικείμενά μας ή να αποδώσουμε τη σκηνή σε Gouraud shading limit. Θα προτιμήσουμε το δεύτερο.



18 Δίνουμε renderer/render view και ιδού το τελικό αποτέλεσμα! Δεν έχει σημασία αν η δική σας εικόνα είναι λίγο διαφορετική - σκοπός του project είναι μια πρώτη επαφή με τα εργαλεία μοντελοποίησης του 3DS και το πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε όμορφες εικόνες χρησιμοποιώντας ακόμα και τα πιο απλά υλικά.

WINDOWS HELP FILES
Μέρος 2ο

Ας δούμε τώρα λεπτομερώς τα βήματα για τη δημιουργία ενός πρόχειρου help file της εφαρμογής μας.

Του Δημήτρη Χριστακόπουλου
jim@compulink.gr

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ

Οπως έχουμε ήδη αναφέρει, η δημιουργία ενός αρχείου .rtf απευθείας με τη βοήθεια κάποιου επεξεργαστή κειμένου είναι μάλλον ουτοπική. Για το λόγο αυτόν θα χρησιμοποιήσουμε ένα shareware πρόγραμμα, με το όνομα Xantippe, το οποίο θα μας διευκολύνει ιδιαίτερα. Στο προηγούμενο τεύχος εξηγήσαμε ότι ένα help file βασίζεται σε δομή hypertext και με τη βοήθεια αυτού του προγράμματος θα μπορέσουμε να δουλέψουμε με γραφικό τρόπο πάνω σε αυτή τη φιλοσοφία. Τα help topics θα εμφανίζονται σε δενδροειδή μορφή που θα μας δείχνει άμεσα πώς έχουμε αναλύσει το help file μας, ενώ το κείμενο θα το εισαγάγουμε κατευθείαν σε καρτέλες, με καλή αναπαράσταση των διαφόρων συνδέσμων. Το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να βρείτε στα CD-ROMs της CompuLink, εφόσον έχετε κάποιο account, και στη shareware μορφή του έχετε τη δυνατότητα να το δοκιμάσετε για 30 μέρες, ενώ, όπως είναι φυσικό, υπάρχουν περιορισμοί στις επιλογές και το μέγεθος των αρχείων.

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ

Πρώτα πρέπει να καθορίσουμε ποια στοιχεία του προγράμματός μας θα εξηγούμε στο help file. Εμείς για το πρόγραμμά μας θα περιοριστούμε στο πρώτο menu με την ένδειξη File μαζί με τα menu items που περιλαμβάνει. Στο σχήμα μπορείτε να δείτε πώς είναι η δομή. Αρχικά λοιπόν έχουμε το όνομα της εφαρμογής μας, πρώτο-πρώτο στην ιεραρχία, και ακολουθεί η ένδειξη Commands που υποδηλώνει εντολές των menus. Αμέσως μετά, το File, που υπάγεται στο Commands και έχει ως "κλώνους" τα Open, Save, Print και Exit. Σε παρένθεση έχουμε μια ένδειξη Topic που υποδηλώνει ότι είναι θέματα τα οποία και θα αναλυθούν. Θα μπορούσαμε λοιπόν σε αυτή τη φάση του σχεδιασμού να καταγράψουμε και το κείμενο για κάθε Topic, λ.χ.:

Topic 1: Με αυτή την επιλογή ανοίγουμε ένα αρχείο.

Topic 2: Στη δεύτερη επιλογή αποθηκεύουμε ένα αρχείο.

Topic 3: Η τρίτη επιλογή εμφανίζει το print dialog.

Topic 4: Με αυτή την επιλογή "βγαίνουμε" από το πρόγραμμα.

Τώρα λοιπόν που έχουμε ετοιμάσει το υλικό μας, είμαστε έτοιμοι να το περάσουμε στο Xantippe. Αρχικά θα περαστούν τα file boxes, οι εγγραφές που δεν περιέχουν κείμενο και αμέσως μετά οι text cards που περιέχουν την περιγραφή λειτουργίας. Το τελευταίο βήμα είναι να δημιουργήσουμε hyperlinks ανάμεσα στις text cards, για να μπορεί να κατευθυνθεί ο χρήστης.

ΑΠΛΟ ΚΑΙ ΕΥΧΡΗΣΤΟ

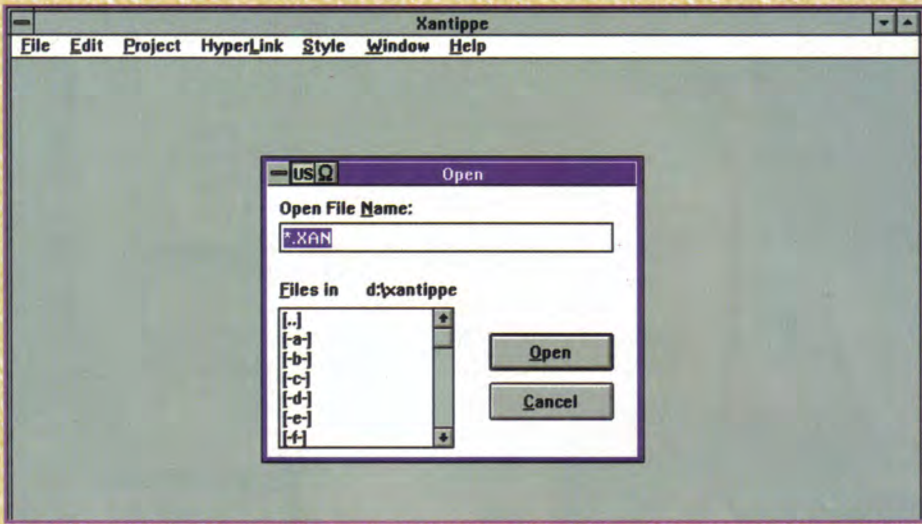
Μόλις εκκινήσει κανείς το Xantippe και ύστερα από μια εισαγωγική οθόνη, οδηγείται σε ένα Open dialog box. Εκεί μπορεί να ανοίξει ένα έτοιμο αρχείο με το οποίο εργάζεται ή να ξεκινήσει ένα καινούριο. Η δουλειά που κάνετε κάθε φορά, αποθηκεύεται σε αρχεία με επέκταση .xan, από τα οποία μετά προκύπτουν τα .rtf. Μόλις ξεκινήσετε ένα καινούριο αρχείο, βλέπετε το κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής, όπου θα αρχίσετε να προσθέτετε διάφορα στοιχεία. Από το menu File της εφαρμογής μπορείτε να κάνετε τη διαχείριση αρχείων, να δημιουργήσετε το τελικό project και να αποθηκεύσετε τη δουλειά σας. Επίσης, υπάρχει μια σειρά από επιλογές εκτύπωσης, που είναι ιδιαίτερα βολικές. Ειδικά η Print Window σας επιτρέπει να εκτυπώσετε το κεντρικό παράθυρο που αναπαριστά με γραφικό τρόπο την δενδροειδή μορφή του help file. Ετσι, μπορείτε να επεξεργαστείτε καλύτερα τη δομή και να τη μελετήσετε "επί χάρτου". Με το menu Edit μπορείτε να επιτελέσετε τις κλασικές λειτουργίες Cut/Paste και, επιπλέον, να δημιουργήσετε νέες text cards, να αλλάξετε ονόματα και να ορίσετε keywords. Το menu Hyperlinks δημιουργεί τους συνδέσμους μεταξύ των keywords, ενώ από το menu Style ορίζετε έντονο κείμενο και italics. Γενικά, η εξοικείωση με το πρόγραμμα είναι εύκολη υπόθεση. Μόνο μειονέκτημα το ότι έχει πρόβλημα με τα ελληνικά, οπότε το κείμενο που δώσαμε προηγουμένως θεωρήστε το σε αγγλική έκδοση.

ΒΗΜΑ 1ο
Δημιουργία των file boxes

Οπως μπορείτε να δείτε και στη σχετική εικόνα, δημιουργούμε πρώτα το "σκελετό" μας. Ξεκινάμε από την ένδειξη Sysinfo που είναι η ρίζα (root) της δομής μας και η οποία διακλαδίζεται στις Commands και Features. Η πρώτη αφορά στις εντολές στα menus του προγράμματός μας και η δεύτερη αναφέρεται στις δυνατότητές του. Η Commands έχει ως υποκλάδο τη File, που είναι το όνομα του menu στο πρόγραμμά μας, ενώ η Features θα μπορούσε να αναλύεται περαιτέρω σε Fonts και System resources, ή οτιδήποτε άλλο θέλετε να συμπεριλάβετε στις οδηγίες. Ολα αυτά είναι File boxes που δημιουργούνται σχετικά απλά. Οταν ξεκινάτε για πρώτη φορά και έχετε την ένδειξη Untitled γραμμένη στο κεντρικό παράθυρο, κάντε διπλό κλικ με το mouse σας και θα εμφανιστεί ένα μικρό παράθυρο-καρτέλα. Αυτό καταγράφει όλα τα αντικείμενα που ανήκουν ιεραρχικά στη λέξη όπου κάνατε διπλό κλικ. Για να προσθέσετε τώρα ένα file box, πηγαίνετε στο menu Edit και διαλέξτε Create Card και μετά File Box Card. Θα δείτε στο μικρό παράθυρο να



Το πρώτο βήμα είναι να κάνουμε ένα outline του help file.



Το Xantippe είναι ένα πρόγραμμα που διευκολύνει σημαντικά την ανάπτυξη και παρουσίαση hypertext δομών.

προστίθεται μια εγγραφή, ενώ παράλληλα θα δείτε το νέο αυτό στοιχείο και στο κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής, συνδεδεμένο με τις κατάλληλες γραμμές. Διαβάστε λίγο και το on-line help του προγράμματος για να προσαρμοστείτε πιο εύκολα στον τρόπο λειτουργίας. Για να αλλάξετε το όνομα σε οποιαδήποτε λέξη εμφανίζεται στο κεντρικό παράθυρο, κάντε κλικ με το mouse και διαλέξτε rename. Θα εμφανιστεί ένα dialog box για να διορθώσετε το όνομα.

ΒΗΜΑ 2ο
Δημιουργία των text cards

Αφού έχετε δημιουργήσει τα file boxes, όπως σας δείχνει η εικόνα, κάνετε διπλό κλικ στο File για να αρχίσετε την προσθήκη των text cards, των ενδείξεων δηλαδή που θα έχουν και το αναλυτικό κείμενο. Η νέα δομή του δένδρου φαίνεται στο αντίστοιχο σχήμα. Με ένα διπλό κλικ σε κάθε τερματικό κόμβο στο δένδρο μας, εισάγουμε κατευθείαν το κείμενο που θέλουμε, σύμφωνα με το διάγραμμα που έχουμε καταστρώσει κατά τη φάση του σχεδιασμού. Για παράδειγμα, κάντε διπλό κλικ στη λέξη Open και γράψτε για κείμενο στο κουτάκι που θα εμφανιστεί "This selection opens a file".

Εχω προσθέσει και άλλα file boxes, τα Fonts και System resources, που καταλήγουν σε ένα text card το καθένα. Προσθέστε ό,τι θέλετε ως κείμενο ή μπορείτε να δημιουργήσετε και επιπλέον text cards. Επίσης, μπορείτε να βάλετε και τίτλους στις text cards, κατά προτίμηση σε bold για να ξεχωρίζουν. Με συνεχή πειραματισμό θα βρείτε κάθε φορά τι σας βολεύει περισσότερο.

ΒΗΜΑ 3ο
Keywords

Καιρός τώρα να βάλουμε κάποιες λέξεις-κλειδιά στα file boxes. Τα keywords, όπως λέγονται, χρησιμεύουν για να αντιδρά η εφαρμογή μας σε context-sensitive help πηγαίνοντας απευθείας σε κάποιο file box.

Κάνετε λοιπόν κλικ σε κάποιο όνομα file box που βλέπετε στην οθόνη σας και εισάγετε απευθείας τις λέξεις-κλειδιά στο μικρό παράθυρο που εμφανίζεται.

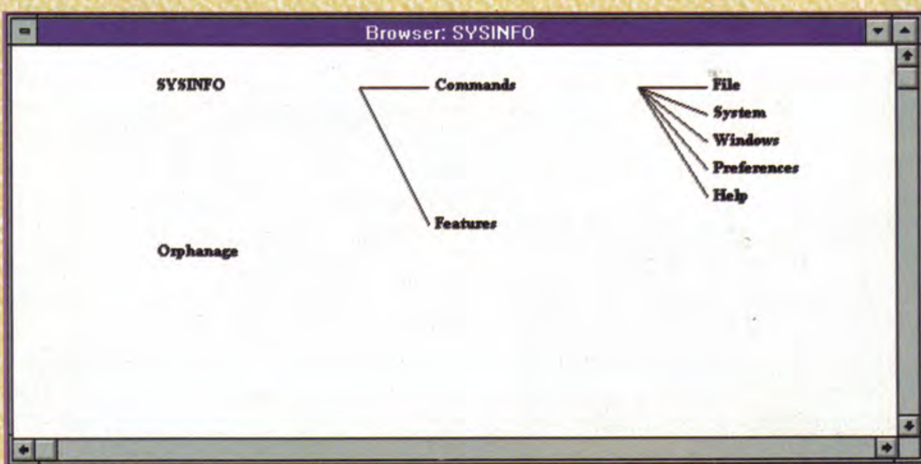
ΒΗΜΑ 4ο
Δημιουργία των hyperlinks

Για να συνδέσουμε τις διάφορες κάρτες κειμένου μεταξύ τους, πρέπει να έχουμε ενεργό την κάρτα όπου βρίσκεται το hyperlink αλλά και την κάρτα στην οποία θα οδηγηθεί ο χρήστης όταν διαλέξει αυτόν το σύνδεσμο.

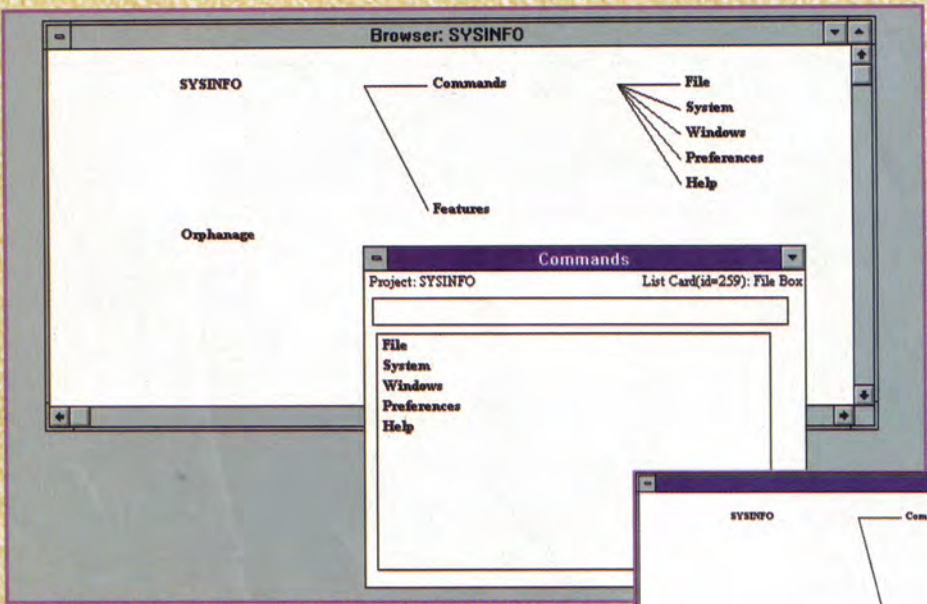
Στην εικόνα έχουμε ανοίξει ταυτόχρονα δύο κάρτες. Διαλέγουμε με το mouse τη λέξη ή φράση που θα είναι το hyperlink (και θα έχει πράσινο χρώμα στο help file) και μετά το menu Hyperlink επιλέγουμε Create. Ο cursor αλλάζει σε σταυρό και το πρόγραμμα περιμένει να διαλέξουμε την κάρτα που θα αποτελέσει τον προορισμό του χρήστη.

ΒΗΜΑ 5ο
Δημιουργία αρχείου .rtf

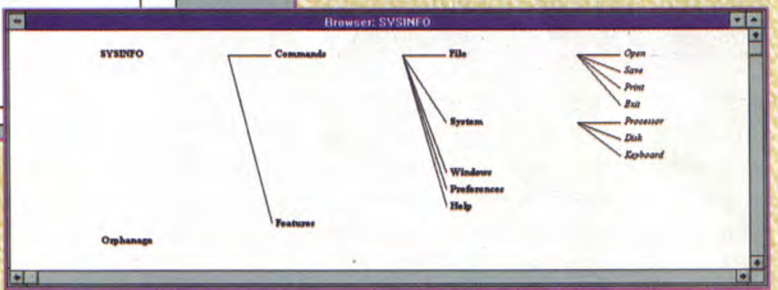
Αμέσως μετά το menu File, επιλέγουμε Save As και σώζουμε τη δουλειά μας με επέκταση .rtf.



Πρώτο βήμα είναι να εγγράψουμε τα file boxes.



Με διπλό κλικ στο topic Commands βλέπουμε όσα ανήκουν σε αυτό ιεραρχικά.



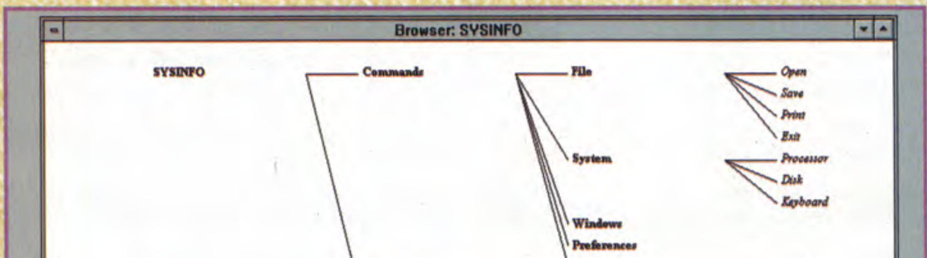
Δεύτερο βήμα η προσθήκη των τερματικών κόμβων που θα είναι οι text cards.

ΒΗΜΑ 6
Δημιουργία project file

Οπως για μια εφαρμογή δημιουργούμε ένα project μέσα από τον compiler της Borland C++, έτσι γίνεται και στην περίπτωση της δημιουργίας ενός help file. Για να πάμε στη φάση του compilation, πρέπει πρώτα να δημιουργήσουμε ένα αρχείο με την κατάληξη .hpj (Help Project) που θα περιλαμβάνει το σχετικό αρχείο sysinfo.rtf. Αυτό μπορεί να γίνει μέσα από τον editor της Borland, για παράδειγμα. Εναλλακτικά, μπορείτε μέσα από έναν απλό editor να γράψετε:

```
[ Files ]
sysinfo.rtf
```

και να σώσετε το αρχείο με κατάληξη .HPJ.



Διπλό κλικ στη λέξη Open και στην καρτέλα/παράθυρο που εμφανίζεται γράφουμε το σχετικό κείμενο.

ΒΗΜΑ 7ο
Compilation του help file

Τέλος, πηγαίνετε στον help compiler και δίνετε "HC sysinfo.hpj", οπότε τελικά θα βρεθείτε με το αρχείο sysinfo.hlp.

Εναλλακτικά, όλη αυτή η διαδικασία, μετά τη δημιουργία του αρχείου .rtf μπορεί να γίνει μέσα από το Xantippe, από το File/Build που αναλαμβάνει αυτόματα όλα τα σχετικά.

ΤΙ ΑΠΟΜΕΝΕΙ;

Η ενεργοποίηση του help file μέσα από την εφαρμογή μας. Συνήθως καλείται όταν ο χρήστης επιλέξει από το menu την αντίστοιχη λειτούργία. Απλώς δηλαδή δημιουργούμε μια DDVT function όπως σε όλες τις άλλες περιπτώσεις. Αυτή θα αναλάβει να "τρέξει" το πρόγραμμα Winhelp.exe φορτώνοντας φυσικά στη μνήμη το αρχείο sysinfo.hlp που έχουμε τελικά δημιουργήσει. Μην ξεχνάτε ότι το help file δεν ενσωματώνεται πουθενά στην εφαρμογή σας, είναι αυτόνομο αρχείο, συνεπώς μην αμελήσετε να το συμπεριλάβετε μαζί με το κύριο πρόγραμμα όταν το διανέμετε κάπου. Πολύ απλά λοιπόν συμπληρώνετε στον κώδικα:

```
void TSysWindow::CMIndex (TMessage&)
{
WinHelp ( HWindow, "Tracker.hlp",
  HELP_INDEX, 0 ) ;
}
```

Ετσι, ο χρήστης από το menu θα μπορέσει να έχει άνετα on-line βοήθεια.

ΑΛΛΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ HELP AUTHORING

Αν η εφαρμογή σας έχει ένα σεβαστό μέγεθος και χρειάζεστε κάτι πιο επαγγελματικό για τη δημιουργία του help file, υπάρχουν τρία πακέτα που θα σας καλύψουν απόλυτα. Το πρώτο είναι το Robohelp της BlueSky software. Το πρόγραμμα αυτό συνδέεται με το Word for Windows και δημι-

ουργεί μια δική του toolbar απ' όπου μπορείτε να επιτελέσετε πολλές λειτουργίες αυτόματα με το πάτημα ενός button. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε πολύ εύκολα να προσθέσετε ένα νέο topic, να εισαγάγετε μια εικόνα ή να προγραμματίσετε κάποιες απλές functions. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε εύκολα context-sensitive help μέσω ενός VBX που έχει για περιβάλλον Visual Basic και Visual C++.

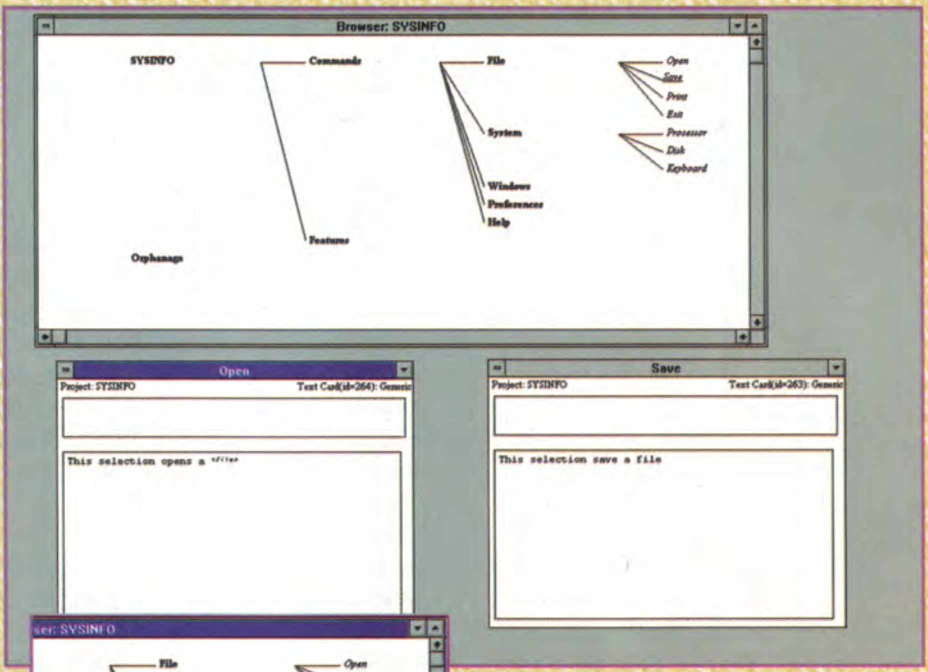
DOC2HELP & FOREHELP

Ερχεται από τη WexTech Systems και δουλεύει με τρόπο παρόμοιο με τα άλλα help utilities: εγκαθιστώντας κάποια templates στο Word για να δημιουργείτε δομημένα έγγραφα. Τα ενσωματωμένα εργαλεία παρέχουν υποστήριξη για bitmaps με 256 χρώματα, αρχεία .AVI και σας δίνουν τη δυνατότητα να προσθέσετε "watermarks", όπως λέγονται, δηλαδή διαφανή background γραφικά που καλύπτουν το παράθυρο. Μαζί με το πακέτο έρχεται και ένα προγραμματάκι με το όνομα Navigator που σας δείχνει σε ξεχωριστό παράθυρο ένα σχεδιάγραμμα με τα περιεχόμενα του help file.

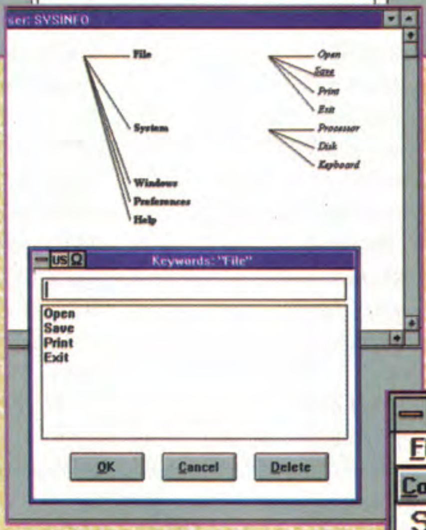
Το ForeHelp της ForeFront έρχεται με δικό του εξειδικευμένο επεξεργαστή κειμένου και σας επιτρέπει να δείτε κατευθείαν τη μορφή που θα έχει το help file χωρίς να το περάσετε πρώτα από compilation. Πολύ βολικό για μεγάλα projects.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΗΧΟ

Τα Windows υποστηρίζουν δημιουργία ήχου, η οποία είναι ανεξάρτητη από το hardware. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να προσθέσετε ήχο στις εφαρμογές σας και να είστε σίγουροι ότι ο κώδικας θα λειτουργήσει, είτε πρόκειται για το απλό speaker είτε για την πλέον εξελιγμένη κάρτα ήχου, με τα ανάλογα κάθε φορά αποτελέσματα. Μια εφαρμογή αποκτά αποκλειστικό έλεγχο των ηχητικών δυνατοτήτων του συστήματος χρησιμοποιώντας τη συνάρτηση OpenSound ( ) και αποδεσμεύει αυτούς τους πόρους με την CloseSound ( ). Προφανώς, μόνο μία εφαρμογή μπορεί να δίνει έξοδο ήχου κάθε φορά. Ο ήχος δημιουργείται ελέγχοντας ξεχωριστές γεννήτριες ακουστικών συχνοτήτων, που καλούνται voices. Ο αριθμός των διαθέσιμων voices (φωνών) επιστρέφεται από τη συνάρτηση OpenSound και, για ένα απλό PC χωρίς κάρτα ήχου, είναι 1. Για να

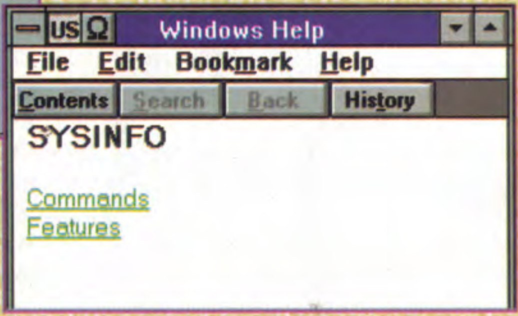


Για την κατασκευή των hyperlinks ανοίγετε τις δύο σχετικές καρτέλες στην οθόνη, διαλέγετε τη λέξη-κλειδί και μετά την αντίστοιχη text card.



Τα keywords στο File είναι οι απογονικοί κόμβοι Open έως Exit.

Τόση φασαρία για το αποτέλεσμα που βλέπετε. Ποιος είπε ότι ο προγραμματισμός είναι εύκολη υπόθεση;



παράγετε μουσική εργάζεστε με voice queues, δηλαδή "ουρές" μηνυμάτων, για κάθε φωνή που ελέγχετε.

Αρχίζετε καθορίζοντας το μέγεθος της voice queue, φροντίζοντας να είναι αρκετά μεγάλη για να συμπεριλάβει τα απαραίτητα δεδομένα. Στη συνέχεια ξεκινάτε να προσθέτετε νότες μία προς μία στην ουρά, ώστε να περιγράψετε το ηχητικό περιεχόμενο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη συνάρτηση SetVoiceAccent ( ) για να αλλάξετε τον τρόπο με τον οποίο θα παιχτούν οι ήχοι αυτής της ουράς, ρυθμίζοντας το tempo, την ένταση, τη χροιά (legato/blended, normal ή staccato/clipped), καθώς και την κλίμακα (pitch). Παίζετε την "ουρά ήχων" με τη συνάρτηση StartSound και σταματάτε με τη StopSound ( ). Προσέξτε να καλείτε πάντοτε την CloseSound αμέσως μετά την ολοκλήρωση της ηχητικής λειτουργίας, αλλιώς οι άλλες εφαρμογές δεν θα μπορούν με τη σειρά τους να έχουν πρόσβαση στους πόρους του ήχου. Στα Windows δεν είμαστε μόνοι μας για να κάνουμε ό,τι θέλουμε.

ΤΟΝ ΕΠΟΜΕΝΟ ΜΗΝΑ...

Συμπληρώνουμε αυτό το αφιέρωμά μας στον παραθυρικό προγραμματισμό με θέματα εκτυπώσεων. Από το Δεκέμβριο ελπίζουμε να σας έχουμε έτοιμη μια ευχάριστη έκπληξη. ■

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη



ΚΙΝΗΣΗ ΣΕ BASIC

Αγαπητό PC Master,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη σου και για τα πλούσια θέματά σου. Σε αγοράζω από το τεύχος 55. Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Ας περάσουμε όμως στις απορίες μου:

α) Προσπαθώ εδώ και πολύ καιρό να φτιάξω ένα πρόγραμμα με το οποίο θα μπορώ να μετακινώ ένα ανθρωπάκι (με τα βελάκια) και αυτό να πυροβολεί (με την μπάρα space). Εχω καταφέρει να μετακινώ το ανθρωπάκι, δεν μπορώ όμως να το κάνω να πυροβολεί και όταν πετυχαίνει κάποιο αντικείμενο, αυτό να εξαφανίζεται. Μπορείς να μου φτιάξεις ένα πρόγραμμα (screen 9) με το οποίο θα μετακινώ το ανθρωπάκι, θα το κάνω να πυροβολεί και να μου σχεδιάσετε ένα με δύο αντικείμενα, τα οποία θα πετυχαίνει και θα εξαφανίζονται. Και πατώντας ALT+Q, να βγαίνει στο DOS. (Η γλώσσα που χρησιμοποιώ είναι η QBasic και ο υπολογιστής είναι 486 με 4 MBytes RAM.)

β) Με ποιες εντολές στην QBasic μπορώ να παράγω ήχους; Εάν μπορείτε, να μου κάνετε ένα μικρό παράδειγμα.

γ) Η δισκέτα του τεύχους 59 ήταν χαλασμένη. Μπορείτε να μου την αλλάξετε, αν σας τη στείλω πίσω (και είχε ήχους από την QBasic, γκρρρρ...);

δ) Γιατί δεν δημιουργείτε ένα PC Club για τους αναγνώστες σας;

Συγγνώμη, εάν σας κούρασα.

Τάκης Βλαχογεωργακόπουλος

α) Το παρακάτω πρόγραμμα δείχνει πώς μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονη κίνηση του κεντρικού χαρακτήρα και εχθρικών φιγούρων, καθώς και τη δυνατότητα πυροβολισμών. Το πρόγραμμα υλοποιεί ένα υποτυπώδες παιχνίδι, όπου ο ήρωας πεθαίνει αν έρθει σε επαφή με κάποιον εχθρικό χαρακτήρα. Το παιχνίδι επίσης τελειώνει, όταν καταστραφούν όλοι οι αντίπαλοι.

```
SCREEN 1 ' Γραφικά CGA.
REM Στον πίνακα a
  αποθηκεύονται όλες οι
  φιγούρες.
DIM A%(1 TO 400)
REM Σχεδιασμός και
  αποθήκευση φιγούρων.
CIRCLE (7, 7), 5
LINE (7, 12)–(7, 22)
LINE (7, 22)–(2, 27)
LINE (7, 22)–(12, 27)
LINE (7, 14)–(3, 18)
LINE (7, 14)–(11, 18)
GET (1, 2)–(13, 28), A%(1)
REM Τα εχθρικά ανθρωπάκια
  έχουν διαφορετικό κεφάλι.
FOR I = 1 TO 4
CIRCLE (7, 7), I
NEXT I
GET (1, 2)–(13, 28), A%(101)
REM Ακίνητα εμπόδια με τη
  μορφή αστερίσκου.
CLS
LOCATE 1, 1
PRINT "*"
GET (1, 1)–(6, 6), A%(201)

REM Σχεδιασμός σφαίρας
CLS
LINE (2, 4)–(7, 5), , BF
GET (1, 3)–(8, 6), A%(301)
REM Σταθερές για τους τύπους
  των φιγούρων.
CONST None = 0
CONST Hero = 1
CONST MovingEnemy = 2
CONST StillEnemy = 3
CONST Shot = 4

REM Σταθερές για την
  κατεύθυνση.
CONST Left = 1
CONST Right = 2
REM Η δομή στην οποία
  φυλάσσονται πληροφορίες
  για τις φιγούρες.
TYPE SpriteInfo
SpriteType AS INTEGER
DataOffset AS INTEGER
X AS INTEGER
Y AS INTEGER
OldX AS INTEGER
OldY AS INTEGER
Height AS INTEGER
Width1 AS INTEGER
Direction AS INTEGER
END TYPE

REM Πίνακας με 6 θέσεις για
  πληροφορίες σχετικές
REM με τις φιγούρες. Η πρώτη
  θέση έχει πάντα
REM πληροφορίες για τον
  ήρωα, η δεύτερη για τη
  σφαίρα
REM και οι υπόλοιπες για τους
  εχθρούς.
DIM Sprites(6) AS SpriteInfo
REM Αρχικοποίηση των
  μεταβλητών για τις
  φιγούρες.
Sprites(1).SpriteType = Hero
Sprites(2).SpriteType = None
Sprites(3).SpriteType =
  MovingEnemy
Sprites(4).SpriteType =
  MovingEnemy
Sprites(5).SpriteType =
  StillEnemy
Sprites(6).SpriteType =
  StillEnemy

FOR I = 1 TO 6
READ Sprites(I).DataOffset
READ Sprites(I).X
Sprites(I).OldX = –1
READ Sprites(I).Y
READ Sprites(I).Width1
READ Sprites(I).Height
NEXT
DATA 1, 155, 90, 13, 27
DATA 301, 0, 0, 8, 4
DATA 101, 1, 1, 13, 27
DATA 101, 290, 160, 13, 27
DATA 201, 130, 70, 6, 6
DATA 201, 270, 160, 6, 6
Sprites(1).Direction = Right
REM Αρχικοποίηση
  μεταβλητών και οθόνης.
CLS
GOSUB PrintSprites
```

```
Score = 0
LOCATE 25, 30
PRINT Score;
GameOver = 0
LOCATE 25, 1
PRINT "ALT+Q = end.";

REM Αρχικοποίηση χειριστών
  πληκτρολογίου.
ON KEY(11) GOSUB Up 'Βελάκι
  πάνω
ON KEY(12) GOSUB Left 'Βελάκι
  αριστερά
ON KEY(13) GOSUB Right
  'Βελάκι δεξιά
ON KEY(14) GOSUB Down
  'Βελάκι κάτω
KEY 15, CHR$(0) + CHR$(1)
  'Escape
ON KEY(15) GOSUB EndProg
KEY 16, CHR$(&H8) + CHR$(16)
  'ALT + Q
ON KEY(16) GOSUB EndProg
  'ALT + Q = τέλος
KEY 17, CHR$(0) + CHR$(57)
  'Μπάρα διαστήματος
ON KEY(17) GOSUB Shoot
KEY(11) ON
KEY(12) ON
KEY(13) ON
KEY(14) ON
KEY(15) ON
KEY(16) ON
KEY(17) ON

RANDOMIZE TIMER
GameLoop:
TMP$ = INKEY$ 'Για να αδειάζει
  η ενδιάμεση μνήμη
  πληκτρολογίου
REM Κίνηση εχθρικών
  χαρακτήρων και σφαίρας.
GOSUB MoveSprites
REM Τύπωμα χαρακτήρων στη
  νέα θέση.
GOSUB PrintSprites
REM Ελεγχος, αν χτυπήθηκε
  εχθρός ή αν ο κεντρικός
REM χαρακτήρας σκοτώθηκε.
GOSUB CheckSprites
REM Εκτύπωση της
  βαθμολογίας.
LOCATE 25, 30
PRINT Score;
IF (GameOver = 0) THEN GOTO
  GameLoop
 LOCATE 12, 8
COLOR 1
PRINT "G A M E  O V E R"
END

Up:
REM Κίνηση πάνω.
IF (Sprites(1).Y <= 2) THEN
  RETURN
Sprites(1).Y = Sprites(1).Y – 1
RETURN

Down:
REM Κίνηση κάτω.
IF (Sprites(1).Y >= 165) THEN
  RETURN
Sprites(1).Y = Sprites(1).Y + 1
RETURN

Left:
REM Κίνηση αριστερά.
IF (Sprites(1).X <= 2) THEN
  RETURN
Sprites(1).X = Sprites(1).X – 1
Sprites(1).Direction = Left
RETURN

Right:
REM Κίνηση δεξιά.
IF (Sprites(1).X >= 290) THEN
  RETURN
Sprites(1).X = Sprites(1).X + 1
Sprites(1).Direction = Right
RETURN

Shoot:
REM Πυροβολισμός
REM Αν υπάρχει ήδη σφαίρα
  στην οθόνη, επιστροφή.
IF (Sprites(2).SpriteType <>
  None) THEN RETURN
Sprites(2).Y = Sprites(1).Y + 10
Sprites(2).Direction =
  Sprites(1).Direction
IF (Sprites(1).Direction = Left)
  THEN
Sprites(2).X = Sprites(1).X – 2
ELSE
Sprites(2).X = Sprites(1).X +
  Sprites(1).Width1 + 2
END IF
Sprites(2).OldX = –1
IF ((Sprites(2).X > 4) AND
  (Sprites(2).X < 315)) THEN
  Sprites(2).SpriteType = Shot
RETURN


EndProg:
REM Τέλος προγράμματος
STOP

PrintSprites:
REM Τύπωμα των φιγούρων
FOR I = 6 TO 1 STEP –1
IF (Sprites(I).SpriteType <>
  None) THEN
IF (Sprites(I).OldX <> –1) THEN
  LINE (Sprites(I).OldX,
  Sprites(I).OldY)–
  (Sprites(I).OldX +
  Sprites(I).Width1 – 1,
  Sprites(I).OldY +
  Sprites(I).Height – 1), 0, BF
PUT (Sprites(I).X, Sprites(I).Y),
  A%(Sprites(I).DataOffset),
  PSET
Sprites(I).OldX = Sprites(I).X
Sprites(I).OldY = Sprites(I).Y
END IF
NEXT I
RETURN
MoveSprites:
REM Κίνηση της σφαίρας.
IF (Sprites(2).SpriteType =
  Shot) THEN
IF (Sprites(2).Direction = Left)
  THEN
Sprites(2).X = Sprites(2).X – 2
ELSE
Sprites(2).X = Sprites(2).X + 2
END IF
IF ((Sprites(2).X <= 8) OR
  (Sprites(2).X >= 312)) THEN
REM Η σφαίρα έχει βγει από
  την οθόνη.
Sprites(2).SpriteType = None
LINE (Sprites(2).OldX,
  Sprites(2).OldY)–
  (Sprites(2).OldX +
  Sprites(2).Width1 – 1,
  Sprites(2).OldY +
  Sprites(2).Height – 1), 0, BF
END IF
END IF
FOR I = 3 TO 6
REM Κίνηση των εχθρικών
  χαρακτήρων με τυχαίο
  τρόπο.
IF (Sprites(I).SpriteType =
  MovingEnemy) THEN
Sprites(I).X = Sprites(I).X +
  INT(RND * 5) – 2
Sprites(I).Y = Sprites(I).Y +
  INT(RND * 5) – 2
IF (Sprites(I).X < 1) THEN
  Sprites(I).X = 1
IF (Sprites(I).X > 300) THEN
  Sprites(I).X = 300
IF (Sprites(I).Y < 1) THEN
  Sprites(I).Y = 1
IF (Sprites(I).Y > 170) THEN
  Sprites(I).Y = 170
END IF
NEXT I
RETURN

CheckSprites:
EnemiesFound = 0
FOR I = 3 TO 6
IF (Sprites(I).SpriteType <>
  None) THEN

REM Ελεγχος αν ο αντίπαλος
  χτυπήθηκε από τη σφαίρα.
IF (Sprites(2).SpriteType <>
  None) THEN
IF (NOT ((Sprites(I).X >=
  Sprites(2).X +
  Sprites(2).Width1) OR
  (Sprites(I).X +
  Sprites(I).Width1 <=
  Sprites(2).X) OR (Sprites(I).Y
  >= Sprites(2).Y +
  Sprites(2).Height) OR
  (Sprites(I).Y +
  Sprites(I).Height <=
  Sprites(2).Y))) THEN
REM Καταχώριση του ότι η
  σφαίρα και η εχθρική
REM φιγούρα δεν υπάρχουν
  πια. Επίσης, διαγραφή τους
REM από την οθόνη και αύξηση
  της βαθμολογίας.
Sprites(I).SpriteType = None
Sprites(2).SpriteType = None
```

```
Score = Score + 1
LINE (Sprites(I).OldX,
  Sprites(I).OldY)–
  (Sprites(I).OldX +
  Sprites(I).Width1 – 1,
  Sprites(I).OldY +
  Sprites(I).Height – 1), 0, BF
LINE (Sprites(2).OldX,
  Sprites(2).OldY)–
  (Sprites(2).OldX +
  Sprites(2).Width1 – 1,
  Sprites(2).OldY +
  Sprites(2).Height – 1), 0, BF
END IF
END IF
IF (Sprites(I).SpriteType <>
  None) THEN
EnemiesFound =
  EnemiesFound + 1
REM Αν ο κεντρικός
  χαρακτήρας έχει χτυπηθεί,
  το παιχνίδι τελειώνει.
IF (NOT ((Sprites(I).X >=
  Sprites(1).X +
  Sprites(1).Width1) OR
  (Sprites(I).X +
  Sprites(I).Width1 <=
  Sprites(1).X) OR (Sprites(I).Y
  >= Sprites(1).Y +
  Sprites(1).Height) OR
  (Sprites(I).Y +
  Sprites(I).Height <=
  Sprites(1).Y))) THEN
GameOver = 1
END IF
END IF
END IF
END IF
NEXT I
REM Το παιχνίδι τελειώνει, αν
  έχουν καταστραφεί όλοι οι
  εχθροί.
IF (EnemiesFound = 0) THEN
GameOver = 1
END IF
RETURN
```

β) Οι εντολές που παράγουν ήχους είναι η SOUND και η PLAY. Η εντολή SOUND δέχεται ως παραμέτρους τη συχνότητα που επιθυμούμε να ακουστεί και τη διάρκεια του ήχου. Για παράδειγμα, αν δώσουμε SOUND 200, 18 θα ακουστεί μία συχνότητα 200 Hz για 1 δευτερόλεπτο (η διάρκεια μετριέται σε μονάδες ίσες με 1/18.2 του δευτερολέπτου).

Η εντολή PLAY είναι πιο ευέλικτη και δέχεται ως παράμετρο μία συμβολοσειρά που περιέχει τις νότες που επιθυμούμε να ακουστούν, καθώς και εντολές ελέγχου (διάρκεια νοτών, οκτάβα κ.λπ.). Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείς να συμβουλευτείς την αντίστοιχη σελίδα βοήθειας.

γ) Και βέβαια.

δ) Η Compiling βοηθάει προς αυτή την κατεύθυνση, δεν νομίζεις;

Υ.Γ.: Υποθέτουμε ότι αυτή η απάντηση καλύπτει και προηγούμενο γράμμα σου.

CONFIG.SYS & AUTOEXEC.BAT

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας νέος αναγνώστης σου και θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Εχω έναν 386DX/40 MHz με 4 MB RAM. Επειδή είμαι καινούριος στο χώρο, θέλω να με συμβουλεύσεις για ορισμένες δυσκολίες που αντιμετωπίζω.

α) Θέλω να μου προτείνεις ένα CONFIG.SYS και ένα AUTOEXEC.BAT που να εξοικονομεί και να ταξινομεί τη μνήμη XMS, EMS και γενικότερα τη μνήμη RAM. Επίσης, θέλω να με ρωτάει στην εκκίνηση, αν θέλω να φορτώσω το CONFIG.SYS και το AUTOEXEC.BAT. Εδωσα στο CONFIG.SYS τη μορφή που είχες προτείνει στο τεύχος 56, στη σελίδα 71, αλλά δεν ικανοποιήθηκα.

β) Εχω μία οθόνη Philips Brilliance 1409 και θέλω ένα φίλτρο με τιμή γύρω στις 15.000 - 20.000 δραχμές. Ποιο φίλτρο μου προτείνεις;

γ) Θα μπορούσες να μου προτείνεις προγράμματα που κυκλοφορούν στην αγορά για εξοικονόμηση μνήμης, ταχύτητας, χώρου, τακτοποίησης του σκληρού δίσκου (όπως το DEFRAG του DOS 6 που διαθέτω);

δ) Για να αποκτήσεις πρόσβαση στο Internet, τι χρειάζεται; (Παρακαλώ από το πρώτο βήμα.)

Επίσης, όταν συνδέεσαι μέσω Internet με κάποιον στην Αμερική, πληρώνεις για το τοπικό τηλεφώνημα, μόνο για τη σύνδεση ή πληρώνεις υπεραστικό τηλεφώνημα; Η χρονοχρέωση επηρεάζει τη σύνδεση με το Internet;

Παρακαλώ, οτιδήποτε μου απαντήσετε να γραφεί αναλυτικά, επειδή δεν γνωρίζω πολλά.

Ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Δημήτρης Πατούλιας

α) Η διαθέσιμη μνήμη όλων των κατηγοριών υπακούει στο γενικό κανόνα "όσο λιγότερα προγράμματα φορτώνουμε, τόση περισσότερη μνήμη έχουμε". Πέρα από αυτόν τον κανόνα, η κατεύθυνση που συνήθως ακολουθούμε είναι να αφήνουμε ελεύθερη όσο το δυνατόν περισσότερη βασική μνήμη ελεύθερη (η μνήμη μέχρι τα 640 KBytes). Αυτό επιτυγχάνεται με την εισαγωγή στο αρχείο CONFIG.SYS των εντολών

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.SYS
  NOEMS
DOS=HIGH, UMB
```

και με το φόρτωμα όλων των οδηγών συσκευών με την εντολή DEVICEHIGH αντί της εντολής DEVICE (π.χ. DEVICEHIGH= C:\DOS\ANSI.SYS) και όλων τα παραμένοντων προγραμμάτων με την εντολή LOADHIGH (π.χ. LOADHIGH GREEK.COM). Για κάποια περαιτέρω εξοικονόμηση μνήμης μπορείς να τρέξεις το πρόγραμμα MEMMAKER του DOS 6.

β) Σε αυτή την τιμή μπορείς να βρεις ένα αρκετά καλό φίλτρο, δεν μπορούμε όμως να προτείνουμε συγκεκριμένη μάρκα. Τα βασικά του χαρακτηριστικά πρέπει να είναι η απορρόφηση των αντανακλάσεων και της ακτινοβολίας που παράγει η οθόνη, χωρίς να αλλοιώνεται η εικόνα.

γ) Στον τομέα της εξοικονόμησης μνήμης, καλύτερα από όλα τα καταφέρνει το QEMM. Από άποψη ταχύτητας, μόνον αυτή του σκληρού δίσκου μπορεί να επηρεαστεί (προς το καλύτερο) μέσω κάποιων οδηγών, οι οποίοι αξιοποιούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κάθε μοντέλου και συνήθως δίνονται μαζί με τον ίδιο το δίσκο.

Για περισσότερο χώρο στο σκληρό δίσκο μπορείς να χρησιμοποιήσεις το Stacker ή το Doublespace. Τέλος, για τον αποκερματισμό του σκληρού δίσκου μπορείς να χρησιμοποιήσεις το Defrag ή τα αντίστοιχα εργαλεία των PC-Tools ή των Norton Utilities (η προσωπική μου προτίμηση είναι στα τελευταία).

δ) Για πρόσβαση στο Internet χρειάζεται ένα modem και συνδρομή σε ένα φορέα παροχής υπηρεσιών Internet, όπως η Compiling, η Αριάδνη, η Hellas On Line κ.λπ. Η χρέωσή σου, εκτός από τη συνδρομή στο φορέα, θα είναι το κόστος των τηλεφωνημάτων από το σπίτι σου στο φορέα. Ετσι, αν ο φορέας έχει κόμβο στη Θεσσαλονίκη, θα πληρώνεις μόνο τοπικά τηλεφωνήματα, ενώ

στην αντίθετη περίπτωση θα πληρώνεις το κόστος υπεραστικής συνδιάλεξης. Η χρονοχρέωση επηρεάζει τη σύνδεση μόνον όσον αφορά στο κόστος των αστικών τηλεφωνημάτων.

CLIPPER 5.2

Αγαπητό PC Master,

Πρόσφατα, πήγα σε ένα φίλο μου που έχει δίκτυο Novell 3.12 έχοντας μαζί μου τον CLIPPER 5.2, για να πειραματιστώ στον προγραμματισμό του CLIPPER σε δίκτυο (κλειδώματα αρχείων και εγγραφών).

Εγραψα το παρακάτω πρόγραμμα και το μεταγλώττισα

(CLEAR
USE DEMO.DBF
INKEY(0)
USE)

Η πρώτη γραμμή καθαρίζει την οθόνη.

Η δεύτερη ανοίγει το αρχείο DEMO.DBF.

Η τρίτη κάνει τον υπολογιστή να περιμένει μέχρι να πατηθεί ένα πλήκτρο.

Η τέταρτη κλείνει το αρχείο DBF.

Ο φίλος μου μού αφιέρωσε δύο τερματικά για να κάνω δοκιμές σε κατάσταση SUPERVISOR και στα δύο μηχανήματα, ώστε το δίκτυο να βλέπει τα πάντα.

Οταν έτρεξα το πρόγραμμα στο πρώτο μηχάνημα, έτρεξε κανονικά. Ο υπολογιστής άνοιξε το αρχείο και "κόλλησε".

Τότε πήγα στο δεύτερο μηχάνημα να τρέξω εκεί το πρόγραμμα. Το πρόγραμμα άρχισε να τρέχει, καθάρισε την οθόνη και με πέταξε έξω με το ακόλουθο μήνυμα μέσα σε ένα κόκκινο πλαίσιο:

(DBF/NXT Workarea is not in use)

(QUIT)

δηλαδή δεν μπόρεσε να ανοίξει το αρχείο στο δεύτερο μηχάνημα συγχρόνως με το πρώτο, δίνοντας λάθος στη δεύτερη γραμμή του προγράμματος.

Ο φίλος μου μού είπε ότι αυτό γίνεται επειδή το πρόγραμμα δεν μπορεί να τρέξει σε δίκτυο. Εγώ πιστεύω ότι το πρόγραμμα μπορεί να τρέξει στη μνήμη σε δίκτυο, αλλά δεν μπορεί να διαχειριστεί τα ίδια αρχεία από δύο τερματικά συγχρόνως. Δεν ξέρω τι πραγματικά συμβαίνει και με πετάει έξω.

Ισως χρειάζεται να δηλωθεί κάποια μεταβλητή περιβάλλοντος με την εντολή

SET CLIPPER=

στο AUTOEXEC.BAT ή χρειάζεται κάποια δήλωση στο αντίστοιχο FILER για αρχεία, όπως τα προγράμματα.

Δεν ξέρω τι πραγματικά συμβαίνει και σας παρακαλώ, γράψτε μου ή τηλεφωνήστε μου για το τι πρέπει να κάνω. Παρακαλώ, απαντήστε μου λίγο σύντομα, γιατί επείγομαι.

Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Παναγιώτης Πασσιάς

Το πρόγραμμα δεν έχει κανέναν προφανή λόγο να μην τρέχει σε δικτυακό περιβάλλον, οπότε το πρόβλημα μάλλον εντοπίζεται στην προσπάθεια για ταυτόχρονη χρήση του ίδιου αρχείου από δύο τερματικά. Για να σιγουρευτείς όμως ότι πρόκειται γι' αυτό, δοκίμασε να τρέξεις το πρόγραμμα πρώτα στο ένα τερματικό και στη συνέχεια (αφού τερματίσει την εκτέλεσή του) στο άλλο. Αν το πρόγραμμα λειτουργεί σωστά και στις δύο περιπτώσεις, τότε η αιτία αποτυχίας της αρχικής δοκιμής σου είναι η ταυτόχρονη χρήση του ίδιου αρχείου. Στην αντίθετη περίπτωση, η εγκατάσταση στον ένα σταθμό εργασίας είναι προβληματική και πρέπει να τη διορθώσεις προτού ξαναδοκιμάσεις.

QBASIC

Αγαπητό PC Master,

Είναι περιττό να σου πω ότι είσαι το πιο περιεκτικό περιοδικό που ξέρω στην ελληνική αγορά και ότι συνδυάζεις τα πάντα γύρω από τον κόσμο της Πληροφορικής και ιδιαίτερα γύρω από τον προγραμματισμό.

α) Χρησιμοποιώ την QBasic και θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, να μου εξηγήσεις τις εντολές DEF SEG, BSAVE, BLOAD, VARSEG, VARPTR, καθώς και τις εντολές PEEK και POKE, που τις έχω ακουστά από την GW-BASIC. Οταν λέω "να μου εξηγήσεις", εννοώ να μου πεις όσο πιο λιανά μπορείς και αναλυτικά τι κάνει η καθεμία, πώς συντάσσονται και πώς μπορώ να χρησιμοποιήσω τις παραπάνω εντολές.

β) Ακόμη, θα σου ήμουν υπόχρεος, αν μου έκανες ένα προγραμματάκι που να χρησιμοποιεί όλες τις εντολές που ανέφερα, για να μπορέσω να τις κάνω πράξη στον υπολογιστή μου.

Φιλικότατα,

Κατσαμάκας Κώστας

Οι επεξεργαστές 80x86, όταν λειτουργούν σε πραγματική κατάσταση (real mode), χωρίζουν το χώρο διευθύνσεων του 1 MByte, τον οποίο μπορούν να διευθυνσιοδοτήσουν, σε τμήματα μεγέθους 64 KBytes. Το κάθε τμήμα ξεκινά από τη διεύθυνση (ι x 16) και εκτείνεται ως τη διεύθυνση (ι x 16) + 65535. Με την εντολή DEF SEG καθορίζουμε το τμήμα μνήμης στο οποίο θα αναφερόμαστε με τις εντολές BSAVE, BLOAD, PEEK και POKE ή, αλλιώς, την παράμετρο (ι) στους προηγούμενους τύπους. Για παράδειγμα, η εντολή

DEF SEG 1234

ορίζει ότι, αν η εντολή PEEK αναφερθεί στη διεύθυνση 5678, η πραγματική διεύθυνση που θα προσπελαστεί θα είναι η (1234 * 16) + 5678. Το τμήμα που έχει οριστεί με την τελευταία εντολή DEF SEG καλείται τρέχον.

Η εντολή BSAVE αποθηκεύει ένα τμήμα μνήμης σε ένα αρχείο στο δίσκο. Η εντολή συντάσσεται ως

BSAVE αρχείο, μετατόπιση, πλήθος

όπου "αρχείο" είναι το όνομα του αρχείου, στο οποίο θα αποθηκευτούν τα δεδομένα (αλφαριθμητική σταθερά ή μεταβλητή), "μετατόπιση" είναι το σημείο μέσα στο τρέχον τμήμα από όπου θα αρχίσει η αποθήκευση και "πλήθος" είναι ο αριθμός των bytes που θέλουμε να αποθηκευτούν. Ετσι, αν το τρέχον τμήμα είναι το 1234 και δώσουμε την εντολή

BSAVE "abcd", 5678, 3000

στο αρχείο "abcd" θα αποθηκευτούν τα bytes (1234 x 16) + 5678 έως (1234 x 16) + 5678 + 3000 - 1. Δεδομένα που έχουν αποθηκευτεί σε αρχείο με την εντολή BSAVE μπορούν να ανακληθούν με την εντολή BLOAD, της οποίας η σύνταξη είναι

BLOAD αρχείο, μετατόπιση

"Αρχείο" είναι το αρχείο εκείνο το οποίο περιέχει τα δεδομένα που θέλουμε να ανακαλέσουμε

στη μνήμη και "μετατόπιση" είναι το σημείο μέσα στο τρέχον τμήμα στο οποίο θα τοποθετηθούν τα δεδομένα. Ετσι, αν το τρέχον τμήμα είναι το 2345 και δώσουμε την εντολή

BLOAD "abcd", 3456

τότε τα δεδομένα που περιέχονται στο αρχείο "abcd" θα προσκομιστούν στην μνήμη, στη διεύθυνση (2345 x 16) + 3456. Η δεύτερη παράμετρος ("μετατόπιση") μπορεί να παραλειφθεί και, στην περίπτωση αυτή, τα δεδομένα φορτώνονται στην ίδια μετατόπιση, από την οποία είχαν αποθηκευτεί στο δίσκο.

Η τιμή κάθε μεταβλητής της Basic αποθηκεύεται σε κάποιες συνεχόμενες θέσεις μνήμης. Οι συναρτήσεις VARSEG και VARPTR δίνουν το τμήμα και τη μετατόπιση, αντίστοιχα, της πρώτης από τις θέσεις που χρησιμοποιούνται για τη φύλαξη της τιμής της μεταβλητής, η οποία μεταβιβάζεται ως όρισμα στη συνάρτηση. Ετσι, η εντολή

X = VARPTR(a)

εκχωρεί στη μεταβλητή X τη μετατόπιση της μεταβλητής "a", ενώ η εντολή

Y = VARSEG(a)

εκχωρεί στη μεταβλητή X το τμήμα της μεταβλητής "a". Σύμφωνα με τα ανωτέρω, η τιμή της μεταβλητής "a" θα βρίσκεται αποθηκευμένη στη διεύθυνση X + Y * 16.

Οι εντολές PEEK και POKE μάς επιτρέπουν να διαβάσουμε και να γράψουμε, αντίστοιχα, θέσεις μνήμης στο τρέχον τμήμα. Ετσι, αν το τρέχον τμήμα είναι το 1234, η εντολή

PRINT PEEK 5678

θα τυπώσει τα περιεχόμενα της θέσης μνήμης (1234 * 16) + 5678, ενώ η εντολή

POKE 5678, 234

θα αποθηκεύσει στη θέση μνήμης (1234 * 16) + 5678 την τιμή 234.

ΦΩΤΕΙΝΗ ΜΠΑΡΑ

Αγαπητό PC Master,

Καταρχήν, θα ήθελα να σου εκφράσω την απεριόριστη εκτίμησή μου για τη δουλειά που κάνετε στο περιοδικό και για τη βοήθεια που προσφέρετε στους νέους χρήστες των PC και όχι μόνο, μέσα από τη στήλη της αλληλογραφίας και τη στήλη "HOW TO". Είμαι ένας δεκατριάχρονος αναγνώστης σου και ασχολούμαι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές εδώ και πέντε χρόνια. Εχω ασχοληθεί με όλες τις γλώσσες προγραμματισμού, όπως την Clipper, την QBASIC, την Turbo Basic και τώρα ήρθε καιρός να ασχοληθώ με την GW-BASIC. Είμαι κάτοχος ενός Schneider EURO PC II με κάρτα γραφικών CGA και σκληρό δίσκο 20 M-Bytes με 9.54 MHz ταχύτητα. Με αυτά τα δεδομένα δεν μπορώ να συνεργαστώ με κανένα από αυτά που παρουσιάζετε στο περιοδικό σας. Και αγοράζω το περιοδικό σας μόνο για τις στήλες του "HOW TO" και της αλληλογραφίας. Γι' αυτό, θέλω να ζητήσω τη βοήθειά σας για κάποια θέματα που με απασχολούν πάνω στη γλώσσα προγραμματισμού της Basic. Επειδή έχω αρκετές εφαρμογές σε αυτήν τη γλώσσα, θα ήθελα να μου γράψετε ένα πρόγραμμα με το οποίο να μπορώ να έχω έναν τετράγωνο πίνακα, ο οποίος να χωρίζεται σε τέσσερα ορθογώνια. Ετσι, με τα βελάκια να μπορώ να μεταφέρω μια φωτεινή μπάρα που να καλύπτει ένα από τα τέσσερα ορθογώνια στο απαιτούμενο ορθογώνιο και πατώντας ENTER να πάω στο πρόγραμμα που γράφει πάνω στο ορθογώνιο, όπως στο κάθετο μενού του Norton Commander. Τα προγράμματα που θέλω να γράφονται στο καθένα από τα ορθογώνια είναι:

1. Κρεμάλα (Βρίσκεται γραμμένο στη δισκέτα ως KREMALA.BAS).

2. Ζωγραφική (Βρίσκεται γραμμένο στη δισκέτα ως MC.BAS).

3. Αρχειοθέτηση (Βρίσκεται γραμμένο στη δισκέτα ως DISKCASE.BAS).

4. Εσοδα-έξοδα (Βρίσκεται γραμμένο στη δισκέτα ως ACCOUNTS.BAS).

Και, τέλος, θα ήθελα, αν είναι δυνατόν, μέχρι να διαλέξεις κάποιο ορθογώνιο, να ακούγεται ένα μουσικό κομμάτι που εσείς έχετε να μου προτείνετε. Ελπίζω να μη σας κούρασα και συγγνώμη για το τόσο μεγάλο γράμμα. Ελπίζω να με βοηθήσετε.

Με μεγάλη εκτίμηση,
Νίκος Καρακλάνης

Υ.Γ.: Θα ήθελα να ρωτήσω, αν μπορεί να γίνει αναβάθμιση στον υπολογιστή μου, σύμφωνα με αυτά που ρώτησα παραπάνω.

Στην QBasic, ο μόνος τρόπος για να εκτελέσουμε ένα πρόγραμμα Basic διαφορετικό από αυτό που έχουμε φορτωμένο, είναι να εκτελέσουμε ένα δεύτερο αντίγραφο του διερμηνευτή με παραμέτρους "/run όνομα_αρχείου", όπου όνομα_αρχείου είναι το αρχείο που περιέχει το πρόγραμμα, το οποίο θέλουμε να εκτελέσουμε. Στην Turbo Basic και την Quick Basic θα πρέπει να μεταγλωττίσουμε τα προγράμματα .BAS παράγοντας τα αντίστοιχα .EXE (τα οποία θα είναι αποθηκευμένα στη δισκέτα) και, στη συνέχεια, να χρησιμοποιήσουμε την εντολή SHELL για να προκαλέσουμε την εκτέλεσή τους. Στη λίστα που ακολουθεί, φαίνεται ο τρόπος με τον οποίο θα επιτύχουμε την επιθυμητή λειτουργία στην QBASIC και την Turbo/Quick Basic, αντίστοιχα.

```
REM Πίνακας στον οποίο
  καταχωρίζουμε
REM τις επιλογές στο μενού και
REM τα ονόματα των αρχείων.
DIM Choices$(4, 2)
Choices$(1, 1) = "Κρεμάλα"
Choices$(1, 2) = "a:kremala"
Choices$(2, 1) = "Ζωγραφική"
Choices$(2, 2) = "a:mc"
Choices$(3, 1) =
  "Αρχειοθέτηση"
Choices$(3, 2) = "a:diskcase"
Choices$(4, 1) = "Εσοδα–
  έξοδα"
Choices$(4, 2) = "a:accounts"

MenuLoop:
REM Εκτύπωση των επιλογών.
CLS
LOCATE 1, 1
FOR I = 1 TO 4
IF I = 1 THEN COLOR 0, 7 ELSE
  COLOR 7, 0

PRINT Choices$(I, 1)
NEXT I
SELECTED = 0: Selection = 1
REM Ορισμός πλήκτρων.
ON KEY(11) GOSUB Up
ON KEY(14) GOSUB Down
170 KEY 16, CHR$(0) + CHR$(28)
180 ON KEY(16) GOSUB
  EnterKey
KEY(11) ON
KEY(14) ON
KEY(16) ON
REM Αναμονή για επιλογή
WaitSelection:
REM Η επόμενη εντολή
```

```
φροντίζει για τον
REM καθαρισμό της
  ενδιάμεσης μνήμης του
REM πληκτρολογίου.
A$ = INKEY$
IF SELECTED = 0 THEN GOTO
  WaitSelection

REM Διαμόρφωση της
  εντολής.
REM Για Quick/Turbo Basic,
  σβήστε την ακόλουθη
  εντολή.

NewCommand$ = "qbasic /run
  " + Choices$(Selection, 2) +
  ".bas"

REM Για QBASIC σβήστε την
  ακόλουθη εντολή.
NewCommand$ =
  "Choices$(Selection, 2) +
  ".exe"

REM Εκτέλεση του
  επιλεχθέντος
  προγράμματος.
SHELL NewCommand$
GOTO MenuLoop
Up:

IF Selection = 1 THEN RETURN
LOCATE Selection, 1: COLOR 7,
  0: PRINT Choices$(Selection,
  1)
Selection = Selection - 1
LOCATE Selection, 1: COLOR 0,
  7: PRINT Choices$(Selection,
  1)
RETURN
Down:
IF Selection = 4 THEN RETURN
LOCATE Selection, 1: COLOR 7,
  0: PRINT Choices$(Selection,
  1)
Selection = Selection + 1
LOCATE Selection, 1: COLOR 0,
  7: PRINT Choices$(Selection,
  1)
RETURN
EnterKey:
SELECTED = 1
RETURN
```

ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου και θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις που έχω:

Εχω το πρόγραμμα σε GW-BASIC

10 CLS: RANDOMIZE TIMER: X = INT(RND * 100 + 1)

20 FOR J = X TO X + 9

30 PRINT J: NEXT J

Θέλω:

1. Τις τιμές του J να τις κρατάω στη μνήμη. Πώς;

2. Να ελέγχω αν ένας αριθμός, π.χ. ο 23, είναι ένας από αυτούς που είναι στη μνήμη.

3. Τις τιμές που έχω στη μνήμη, να τις επαναφέρω στην οθόνη.

4. Τις τιμές που έχω στη μνήμη, να τις σώσω σε ένα αρχείο.

Παρακαλώ τις απαντήσεις.

Ευχαριστώ,
Αργύρης Κ.

Υ.Γ.: Συγχαρητήρια για τη στήλη HOW TO. Η δημοσίευση προγραμμάτων αναγνωστών θα μας ήταν χρήσιμη.

Το πρόγραμμα που ακολουθεί, δείχνει πώς μπορείς να αποθηκεύσεις τους αριθμούς σε έναν πίνακα στη μνήμη και να αναζητήσεις ανάμεσά τους κάποιο συγκεκριμένο αριθμό, καθώς και πώς μπορείς να τους αποθηκεύσεις σε ένα αρχείο και να τους ανακτήσεις από το αρχείο αυτό.

```
1 REM Στον πίνακα N
  αποθηκεύονται οι τιμές
2 DIM N(10)
10 CLS : RANDOMIZE TIMER: X =
  INT(RND * 100 + 1)
20 FOR J = X TO X + 9
25 REM Η εκχώρηση N(J - X +
  1) = J αποθηκεύει
26 REM την τιμή του J σε μία
  θέση του πίνακα N.
30 N(J - X + 1) = J: PRINT J:
  NEXT J
40 REM Ελεγχος αν ένας
  αριθμός βρίσκεται στη
  μνήμη.
50 INPUT "Δώστε τον αριθμό
  που θα αναζητηθεί: ", Num
60 Found = 0
70 FOR I = 1 TO 10
80 IF (N(I) = Num) THEN Found
  = 1
90 NEXT I
100 IF (Found = 1) THEN PRINT
  "Ο αριθμός βρέθηκε" ELSE
  PRINT "Ο αριθμός δεν
  βρέθηκε"
110 REM Τύπωμα των αριθμών
  στην οθόνη.
120 FOR I = 1 TO 10
130 PRINT N(I)
140 NEXT I
150 REM Αποθήκευση των
  αριθμών σε αρχείο.
160 OPEN "Numbers.Dat" FOR
  OUTPUT AS #1
170 FOR I = 1 TO 10
180 PRINT #1, N(I)
190 NEXT I
200 CLOSE #1
210 REM Ανάκτηση των
  αριθμών από το αρχείο.
220 OPEN "Numbers.Dat" FOR
  INPUT AS #1
230 FOR I = 1 TO 10
240 INPUT #1, N(I)
250 NEXT I
260 CLOSE #1
```

VISUAL BASIC 2.0

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από το τεύχος 50. Καταρχήν, μπράβο για το περιοδικό σας και για την αφιέρωση αρκετών σελίδων στον προγραμματισμό. Θα ήθελα όμως πιο πολλά adventures στη δισκέτα του περιοδικού. Εχω κάποιες απορίες που θα ήθελα πολύ να μου τις λύσεις. Ασχολούμαι με τις γλώσσες Turbo Pascal 6, Visual Basic 2.0 και GFA Basic 4 για Windows και έχω κατασκευάσει ένα πολύ καλό πρόγραμμα συμπίεσης αρχείων BMP, όμως υπάρχει πρόβλημα στην αποσυμπίεση (το κατασκεύασα σε GFA 4 Basic για Win). Ετσι, θέλω να μου πεις πώς γίνεται να αποθηκευτεί σε αρχείο BMP μία μεταβλητή, π.χ. PIC&, στην οποία περιέχεται μία εικόνα που έχει παρθεί με GET.

Θέλω να μου πεις πώς γίνεται σε Visual Basic 2.0 να κινώ μία εικόνα που έχω πάρει με GET με το ποντίκι, χωρίς να υπάρχουν ουρές.

Ευχαριστώ,
Χρήστος Τόλης

α) Ο τρόπος που αποθηκεύει η εντολή GET τα δεδομένα της οθόνης είναι ασύμβατος με το πρότυπο BMP, οπότε η απευθείας αποθήκευση είναι αδύνατη. Δυστυχώς, ο κώδικας που θα επιτρέψει το σώσιμο μιας περιοχής της οθόνης σε αρχείο BMP είναι ιδιαίτερα μακροσκελής, οπότε δεν μπορούμε να τον δημοσιεύσουμε. Το πρότυπο BMP είχε αναλυθεί σε παλαιότερο τεύχος, στη στήλη "Programming", οπότε μπορείς να βρεις εκεί κάποιες χρήσιμες πληροφορίες.

β) Η Visual Basic 3.0 (και υποθέτω και η 2.0) δεν υλοποιεί τη διαδικασία GET που αποθηκεύει ένα τμήμα της οθόνης στη μνήμη. Για να κινήσεις μία εικόνα, θα

πρέπει να ορίσεις ένα αντικείμενο τύπου εικόνας (Image) στη φόρμα, το οποίο θα περιέχει την επιθυμητή εικόνα (είτε ορίζεις το αρχείο που περιέχει την εικόνα από το πλαίσιο ιδιοτήτων του αντικειμένου είτε φορτώνεις δυναμικά την εικόνα με την εντολή LoadPicture).

Στη συνέχεια, για να χρησιμοποιήσεις το ποντίκι, εισάγεις στη διαδικασία Form_MouseDown τις κατάλληλες εντολές.

Παρακάτω ακολουθούν οι διαδικασίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την κίνηση μιας εικόνας με το ποντίκι.

Στη φόρμα έχουν οριστεί μία εικόνα, με το όνομα MyPic, καθώς και ένας χρονομετρητής (timer) με το όνομα MyTimer, ενώ στις γενικές δηλώσεις υπάρχει η δήλωση

```
Dim DestX, DestY As Single
```

Τέλος, η φόρμα ονομάζεται Form1.

```
Sub Form_Load ()
REM Μπορείτε να
   χρησιμοποιήσετε
REM οποιοδήποτε αρχείο
   εικόνας.
MyPic =
   LoadPicture("C:\LANG\VB\
   BITMAPS\ASSORTED\FISH.B
   MP")
MyPic.Top = 1
MyPic.Left = 1
DestX = 1
DestY = 1
REM Ο χρονομετρητής
   MyTimer ενεργοποιείται
REM 5 φορές το
   δευτερόλεπτο.
MyTimer.Interval = 200
End Sub

Sub Form_KeyPress (KeyAscii
   As Integer)
REM Τερματισμός, όταν
   πατηθεί Escape.
If (KeyAscii = 27) Then End
End Sub

Sub Form_MouseDown (Button
   As Integer, Shift As Integer,
   X As Single, Y As Single)
If (Button = 1) Then
REM Καταγραφή νέου
   προορισμού
   DestX = X
   DestY = Y
End If
End Sub

Sub MyTimer_Timer ()
REM Ενημέρωση της θέσης
   της εικόνας
MyPic.Left = MyPic.Left + 100 *
   Sgn(DestX – MyPic.Left)
MyPic.Top = MyPic.Top + 100 *
   Sgn(DestY – MyPic.Top)
End Sub
```

SOUND ΣΕ BASIC

Αγαπητό PC Master,

Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και σου εκφράζω τα θερμά μου συγχαρητήρια. Θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες μου:

α) Πώς μπορώ με την εντολή SOUND X, Y να κάνω μέσα σε ένα πρόγραμμα (στην GW-BASIC) να ακούγονται δύο νότες (π.χ. Ντο και Μι) ταυτοχρόνως.

β) Πώς μπορώ (σε GW-BASIC πάντα) να δημιουργήσω γραφικά πολύχρωμα και πώς μπορώ να μεταβαίνω από χρώμα σε χρώμα;

γ) Τέλος, θα ήθελα να μου πεις πώς μπορώ να δημιουργήσω κίνηση και ήχο ταυτόχρονα στην οθόνη.

Σε ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Ταπτάς Κωστής
Χαλκιδική

α) Η GW-BASIC δεν παρέχει καμία δυνατότητα να παίζονται περισσότερες από μία νότες ταυτόχρονα.

β) Οι εντολές LINE, CIRCLE, PSET και PRESET, που χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία γραφικών, δέχονται ως παράμετρο το χρώμα που θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε στη συγκεκριμένη λειτουργία.

γ) Για να παίζει η μουσική, ενώ ταυτόχρονα γίνονται άλλες λειτουργίες, πρέπει να χρησιμοποιηθεί η εντολή PLAY, θέτοντας ως κατάσταση λειτουργίας την αναπαραγωγή παρασκηνίου (background play), με τη συμβολοσειρά MB, π.χ.

```
PLAY
   "MBO3L8ED+ED+EO2BO3DCL
   2O2A"
FOR I = 1 TO 2000: LOCATE 1, 1:
   PRINT I: NEXT I
```

CHOOSE A SCREENSAVER

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου και θα ήθελα να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Για να μη σε κουράζω άσκοπα, θα μπω κατευθείαν στο θέμα. Καταρχήν, είμαι κάτοχος ενός 386 με 4 MBytes RAM και SVGA και διαθέτω τρεις screensavers για το DOS. Θα ήθελα να μου διαμορφώσεις το AUTOEXEC.BAT, έτσι ώστε, όταν ξεκινά ο υπολογιστής μου, να εμφανίζονται τέσσερις επιλογές και πληκτρολογώντας έναν αριθμό σε μία ένδειξη που θα λέει "Choose a screensaver:", να ενεργοποιείται ο αντίστοιχος screensaver ή να μην ενεργοποιείται κανένας.

Οι επιλογές που θέλω, είναι:

1) DOS 1
2) DOS 2
3) DOS 3
4) Continue

Σε ευχαριστώ εκ των προτέρων.

Με εκτίμηση,
Παπαδάκος Νίκος

Για να έχεις τη δυνατότητα επιλογής προγράμματος προστασίας οθόνης, απλώς πρόσθεσε τις επόμενες γραμμές στο τέλος του αρχείου AUTOEXEC.BAT, εισάγοντας στα υποδεικνυόμενα σημεία τις εντολές ενεργοποίησης των προγραμμάτων προστασίας οθόνης που διαθέτεις.

```
@echo off
cls
echo 1) DOS 1
echo 2) DOS 2
echo 3) DOS 3
echo 4) Continue
choice /n /c:1234 "Choose a
   screensaver: "
If ErrorLevel 4 Goto NoSaver
If ErrorLevel 3 Goto Saver3
If ErrorLevel 2 Goto Saver2

:Saver1
REM Εισάγετε την εντολή για
   το πρώτο
REM πρόγραμμα προστασίας
   οθόνης.

Goto NoSaver
:Saver2
REM Εισάγετε την εντολή για
   το δεύτερο
REM πρόγραμμα προστασίας
   οθόνης.
Goto Nosaver
:Saver3
REM Εισάγετε την εντολή για
   το δεύτερο
REM πρόγραμμα προστασίας
   οθόνης.
:NoSaver
```

66

Η δεύτερη 1.44 δισκέτα βρίσκεται αυτή τη στιγμή στη διάθεσή σας και σας προκαλεί να κρίνετε το περιεχόμενό της. Αμέσως μόλις τοποθετήσετε τη δισκέτα στο drive και καλέσετε το PCM, θα παρατηρήσετε μία καινοτομία: Ενα κεντρικό μενού θα εμφανιστεί στην οθόνη σας, από το οποίο σας δίνεται η δυνατότητα, εκτός της εγκατάστασης των προγραμμάτων (games και utilities) της δισκέτας, να διαβάσετε και κάποια άρθρα του περιοδικού. Στη δισκέτα του συγκεκριμένου τεύχους, μάλιστα, μπορείτε να δείτε τις λύσεις μερικών αγαπημένων σας adventure games. Αντε, και "εις περισσότερα"!

Επιμέλεια δισκέτας/Κείμενα: *Χάρης Σαράντης*

GAMES

DARKER
Ενα είδος Flight Simulator με τη σφραγίδα της Psygnosis.

VIRTUAL POOL
Γίνετε πρωταθλητής στο ηλεκτρονικό μπιλιάρδο. Ισως η καλύτερη εξομοίωση του δημοφιλούς παιχνιδού.

SOLUS v1.0
Ενα μικρό επιτραπέζιο παιχνίδι για Windows 3.1.

UTILITIES

CONFIG v727 by Michael Holin
Ενα πολύ καλό πρόγραμμα διάγνωσης του configuration και των επιδόσεων του υπολογιστή σας για το περιβάλλον του DOS.

BBMORPH by Black Belt Systems
Εύχρηστο πρόγραμμα morphing για Windows 3.1

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

LOTTARIA - Κώστας Πολύζος
Πρόγραμμα Lotto σε GW Basic

PERSON - Γιάννης Ρίζος
Ηλεκτρονικός τηλεφωνικός κατάλογος.

DARKER

Κατασκευαστής: Psygnosis
Είδος: Air Combat Simulator
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: Mouse, Joystick
Command Line: x

Οταν ένα τόσο καλό παιχνίδι όπως το Darker καταλαμβάνει μόνο 380K στη συμπιεσμένη του μορφή, έχει μια σίγουρη θέση μεταξύ των προγραμμάτων της δισκέτας του PC Master. Συνεπώς, αποσυμπιέζοντας τα περιεχόμενα της δισκέτας του PCM Οκτωβρίου μπορείτε να τρέξετε ένα demo του πολύ καλού αυτού game της Psygnosis.

Καλώντας το αρχείο x.exe, η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού εμφανίζεται μπροστά σας. Αμέσως μετά, από ένα μενού σάς δίνεται πρόσβαση σε πέντε επιλογές, τρεις από τις οποίες σας δίνουν πληροφορίες σχετικές με το παιχνίδι και τα επίπεδά του, μία σας δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε μια μαγνητοσκοπημένη σκηνή από υπόγεια τούνελ, ενώ με την πέμπτη (N) περνάτε στο playable part του demo.

Είστε ο πιλότος ενός σκάφους Caero και περιπολείτε πάνω από την πόλη Delphi, η οποία βρίσκεται ξαφνικά στο εχθρικό στόχαστρο. Σκοπός σας είναι φυσικά να εξολοθρεύσετε τους εισβολείς, διαφυλάσσοντας την ακεραιότητα της πόλης.

Το cockpit του αεροσκάφους σας δεν παίζει διακοσμητικό ρόλο, αφού περιέχει ραντάρ, thrust & speed indicator, καθώς και πολλά άλλα χρήσιμα και ευανά-



ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

1, 2, 0: Επιλογή όπλων (πρωτεύοντα και δευτερεύοντα)
Space+button 1: Launch primary weapon
Alt+button 2: Launch secondary weapon
Ctrl+crsr: Increases power
BackSpace: Brakes
CapsLock: Clear Target Lock-on
A: Toggle Attitude fix mode
J: Calibrate Joystick
Escape: Abort Mission
Pause: Pause
F1-F7: Change View
<: Zoom In
>: Zoom Out
M: Missile View
Tab: Lock Round
F9: Toggle Image detail
E: Engine On/off
Enter: Boost

PC MASTER DISK
Οδηγίες αποσυμπίεσης/εγκατάστασης

Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετήστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:).

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcmXX (το XX είναι ο αριθμός του τεύχους, π.χ., στο τεύχος 60 δίνετε cd\pcm60) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν.

Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου που βρίσκεται στην ταυτότητα των προγραμμάτων με το χαρακτηρισμό Command Line, θα πατάτε enter και το παιχνίδι θα αρχίζει.

γνωστα όργανα. Η ανάλυση του παιχνιδιού είναι η standard των 320x200 pixels με 256 χρώματα, ενώ οι ρουτίνες του, αν κρίνει κάποιος από την ταχύτητα απόκρισης του σκάφους και της κίνησης των αντιπάλων, έχουν τύχει ιδιαίτερης προσοχής. Ενα πολύ καλό πρόγραμμα που σίγουρα θα καθηλώσει πολλούς από τους αναγνώστες μας.





VIRTUAL POOL

Κατασκευαστής: Interplay
Είδος: Pool
Απαιτήσεις: VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster
Command Line: pool

Το μπιλιάρδο είναι ένα παιχνίδι με φανατικούς φίλους παγκοσμίως. Η δημοτικότητά του φαίνεται, άλλωστε, από τις πολλές λέσχες που έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά γι' αυτό το άθλημα. Και σίγουρα, η μαγεία που προσφέρει το παιχνίδι αυτό δεν είναι δυνατόν να μεταφερθεί αυτούσια στην οθόνη ενός προσωπικού υπολογιστή.

Στο Virtual Pool δεν μπορείτε, συνεπώς, να κρατήσετε με καλλιτεχνικό τρόπο τη στέκα και να τοποθετήσετε το σώμα σας με τέτοιο τρόπο που να σας εξασφαλίσει το καλύτερο δυνατό χτύπημα, ούτε να ακούσετε τον ήχο που προκαλεί η πρόσκρουση της μιας μπάλας σε μια άλλη, όπως αυτό ακούγεται στο Actual Pool, στο κανονικό μπιλιάρδο δηλαδή. Συμβιβαζόμενοι όμως με τα όρια της "virtuality", πρέπει να παραδεχτούμε ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα αποτελεί το καλύτερο ίσως pool game για PCs.

Κατά τη δημιουργία του προγράμματος έχει καταβληθεί ιδιαίτερη προσπάθεια για να προσεγγίσει το παιχνίδι αυτό το "gameplay" ενός κανονικού παιχνιδιού μπιλιάρδου. Παράδειγμα αυτού αποτελεί το ότι για να χτυπήσετε την άσπρη μπάλα με τη στέκα, δεν ορίζετε πρώτα τη δύναμη και μετά πατάτε κάποιο κουμπάκι για να ξεκινήσει η στέκα την κίνησή της. Αντίθετα, τραβάτε με το mouse τη στέκα προς τα πίσω και μετά τη σπρώχνετε μπροστά. Βέβαια, πρέπει από πριν να έχετε καθορίσει την κατεύθυνση κίνησης της στέκας - τα όρια που λέγαμε.

Για πληροφορίες σχετικές με το χειρισμό του παιχνιδιού ανατρέξτε στο on-line Help που εμφανίζεται σε pop-up menu με το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του mouse. (Για να χτυπήσετε την μπάλα, κρατήστε το S πατημένο και μετακινήστε το mouse πίσω και μετά μπροστά.)

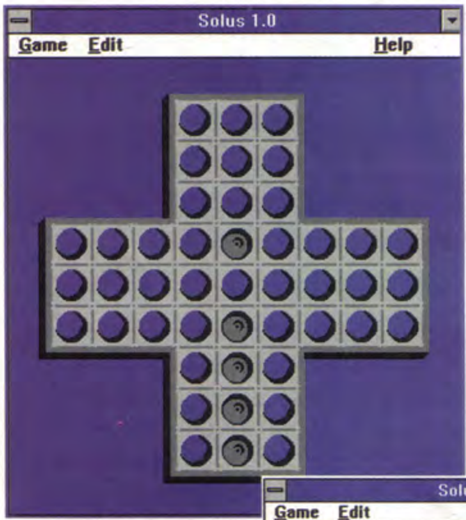
Μπορεί το Virtual Pool να ωχριά σε σχέση με το κανονικό

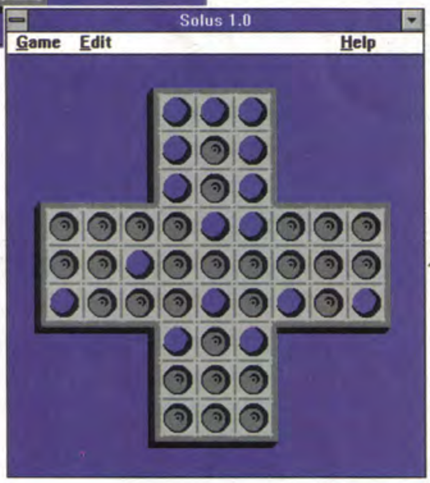


μπιλιάρδο, αλλά σίγουρα σας κοστίζει λιγότερο από 1.000 δρχ. την ώρα και δεν χρειάζεται να έχετε κλείσει τα 17 για να παίξετε...

SOLUS

Κατασκευαστής: Y. Vergos
Είδος: Puzzle game
Απαιτήσεις: Windows 3.1
Command Line: win solus





Ενα μικρό board game για Windows αποτελεί το τρίτο και τελευταίο παιχνίδι της δισκέτας αυτού του μήνα. Καλώντας το, και μετά την παραπομπή για registration, εμφανίζεται στην οθόνη σας ένας σταυρός πάνω στον οποίο υπάρχουν 45 θέσεις για πούλια. Η κεντρική είναι άδεια, ενώ οι υπόλοιπες καταλαμβάνονται από μπλε σφαίρες. Με drag & drop μιας από αυτές πάνω από κάποια γειτονική της προς κάποια άδεια θέση, η σφαίρα που υπερπηδήθηκε αφαιρείται από το σταυρό. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να μείνουν όσο το δυνατόν λιγότερες σφαίρες στο σταυρό/board του παιχνιδιού.

Η μόνη δυνατότητα που προσφέρει το παιχνίδι στο χρήστη, εκτός από αυτές της παρουσίασης help, του new game και του exit, είναι το undo, η ανάκληση δηλαδή της τελευταίας κίνησης.

Ενα παιχνίδι για όσους δεν μπορούν να αντισταθούν στις "εγκεφαλικές" προκλήσεις.

BBMORPH

Κατασκευαστής: Black Belt Systems
Είδος: Morphing Program
Απαιτήσεις: MS Windows 3.1
Command Line: win morph

Το morphing είναι μία από τις καινούριες τεχνικές στο χώρο των προσωπικών υπολογιστών, αλλά όχι των υπολογιστών εν γένει. Ολες οι ταινίες/διαφημίσεις που βλέπουμε στην τηλεόραση εδώ και μερικά χρόνια γίνονται με τη βοήθεια ισχυρών υπολογιστών, Work Stations για την ακρίβεια. Η τεχνική του morphing είναι πολύ απαιτητική σε υπολογιστική δύναμη, πράγμα που μέχρι τώρα την καθιστούσε απαγορευτική για τα PCs. Τον τελευταίο καιρό, όμως, με την εξέλιξη των προσωπικών υπολογιστών και την αύξηση της υπολογιστικής ισχύος, σε συνδυασμό με την πτώση των τιμών των δυνατών προσωπικών συστημάτων, το

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

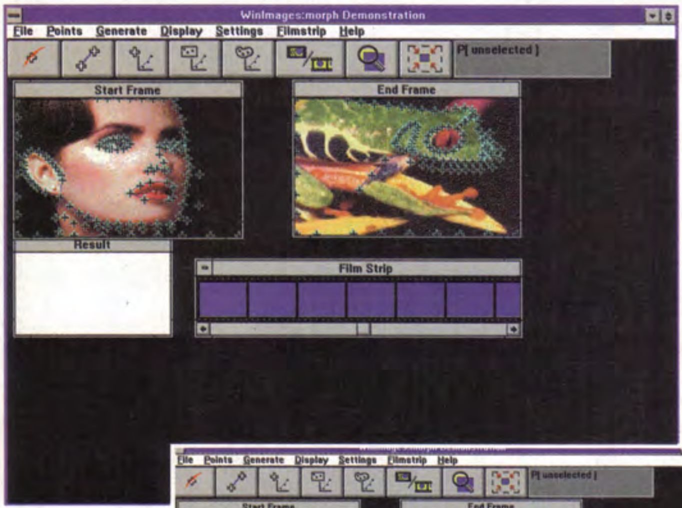
...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 Κ. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 Κ δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

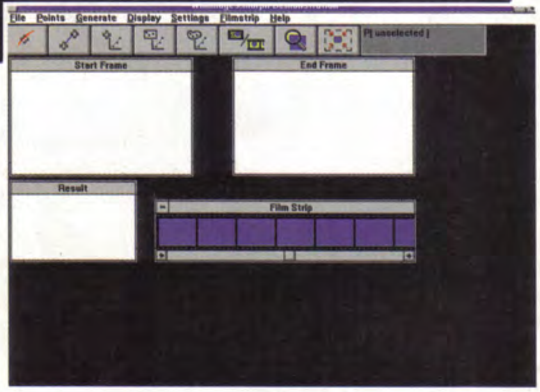
Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα"

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.





morphing σταμάτησε να αποτελεί τον απαγορευμένο καρπό για τους "απλούς" χρήστες. Αρκετά shareware προγράμματα morphing έχουν κυκλοφορήσει από διάφορους προγραμματιστές, ένα εκ των οποίων, το Morph της Black Belt Systems, θα βρείτε στη δισκέτα του PC Master αυτού του μήνα. Στη shareware αυτή έκδοση υπάρχουν ορισμένοι περιορισμοί στο μέγεθος του αρχείου που μπορείτε να δημιουργήσετε, οι οποίοι δεν υφίστανται στη registered version.

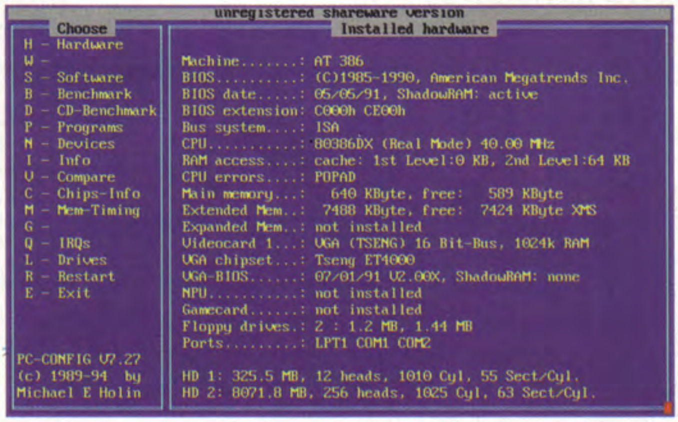
CONFIG V727

Κατασκευαστής: Michael Holin
Είδος: SysInmo/Benchmark
Command Line: config

Προγράμματα διαγνωστικά και μέτρησης επιδόσεων έχουν κυκλοφορήσει πολλά και απαντώνται σχεδόν σε κάθε προσωπικό υπολογιστή, είτε μεμονωμένα είτε μέσα σε άλλα προγράμματα/πακέτα (MSD του DOS, SI του Norton/NC). Ενα πολύ εύχρηστο και αρκετά αξιόπιστο τέτοιο πρόγραμμα που συνδυάζει τα δύο ανωτέρω χαρακτηριστικά είναι και το Config.

Πρόκειται για DOS πρόγραμμα, συνεπώς, αν και λειτουργεί, δεν πρέπει να κληθεί κάτω από Windows αν θέλουμε αξιοπιστία στις μετρήσεις των επιδόσεων του υπολογιστή στον οποίο διεξάγονται τα tests.

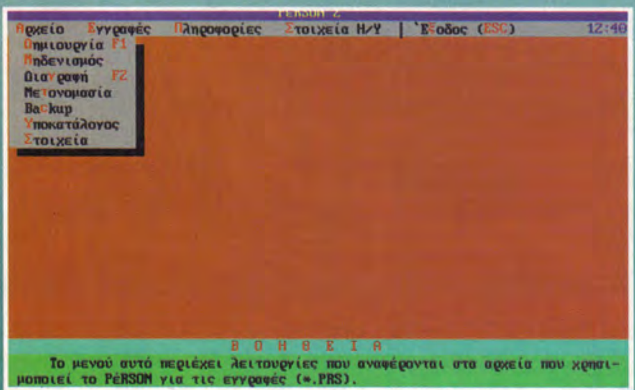
Η ευχρηστία του προγράμματος έγκειται στο ότι δεν υπάρχουν πολύπλοκα μενού για την κλήση κάποιας λειτουργίας, αλλά γράμματα που προτίθενται του test/αναφοράς στο οποίο αφορούν. Πατώντας το αντίστοιχο πλήκτρο εκτελούνται τα test, και τα αποτελέσματα εμφανίζονται στην οθόνη μας.



ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Person

Κατασκευαστής: Γιάννης Ρίζος
Είδος: Ηλεκτρονικός τηλεφωνικός κατάλογος
Command Line: person



Το πρώτο από τα δύο προγράμματα των αναγνωστών είναι ένας ηλεκτρονικός τηλεφωνικός κατάλογος. Το πρόγραμμα είναι γραμμένο σε Turbo Pascal 6, στοιχείο που εγγυάται την ταχύτητά του και ενδέχεται να βρει εφαρμογή στα PCs των "άτακτων" αναγνωστών μας.

Lottaria

Είδος: Πρόγραμμα Lotto
Κατασκευαστής: Κώστας Πολύζος
Απαιτήσεις: GW Basic
Command Line: gwbasic lottaria

Το δεύτερο πρόγραμμα είναι το lotto. Είναι γραμμένο σε GW basic και απαιτεί τη συγκεκριμένη γλώσσα για να εκτελεστεί στον υπολογιστή σας. Το πρόγραμμα, μετά την εισαγωγική οθόνη του, σας μεταφέρει στις "επιλογές". Από εδώ μπορείτε να δημιουργήσετε το σύστημά σας, να εκτυπώσετε τις στήλες στην οθόνη κ.ά.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.000 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 9.900 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 8.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 17.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή Νο______ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας __________ Ημ/νία λήξεως __________)

Υπογραφή ______________________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ ______________________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________________

Τ.Κ. __________ **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ______________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________ **ΗΛΙΚΙΑ** ___

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

Νο ______________________________

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, αλλιώς θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%. Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 3.000 δρχ. η καθεμία. Για κάθε λέξη επιπλέον, το κόστος επιβαρύνεται με 300 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%. Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 15 του προηγούμενου μήνα (σφραγίδα ταχυδρομείου).

Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ:

- ☐ **Computers** ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά** ☐ **Γενικά**

Συμπληρώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας όπου επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

Προς το περιοδικό PC MASTER (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ

ΤΗΛ.

ΑΡΙΘΜΟΣ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΤΑΓΗΣ

ΗΜ/ΝΙΑ

❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.

❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας __________ Ημ/νία λήξεως ________)

Υπογραφή ______________________________

Οι αγγελίες του PC MASTER υπάρχουν και σε ηλεκτρονική μορφή στην On-Line βάση δεδομένων της CompuLink

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	**COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ** Σελίδες 230	2.800
Ε2.	**ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ** Σελίδες 242	2.100
Ε3.	**ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ** Σελίδες 146	1.800
Ε4.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS** Σελίδες 284	4.100
Ε5.	**ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS** Σελίδες 256	4.600
Ε6.	**ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ** Σελίδες 206	3.400
Ε7.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS;** Σελίδες 350	4.100
Ε8.	**MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 214	3.100
Ε9.	**ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS;** Σελίδες 376	4.100
Ε10.	**WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 198	3.100
Ε11.	**ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 224	4.600
Ε12.	**EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 200	3.100
Ε13.	**CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα** Σελίδες 288	3.500
Ε14.	**Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX** Σελίδες 128	2.500
Ε15.	**ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE** Σελίδες 280, συνοδεύεται από CD-ROM	5.400
Ε16.	**3D STUDIO σε μια εβδομάδα** Σελίδες 328	3.500

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	**VISUAL BASIC** Σελίδες 422	5.100
Π2.	**CLIPPER 5.01** Σελίδες 192	2.800
Π3.	**BORLAND C++ 3.0 & 3.1** Σελίδες 592	5.600
Π4.	**TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	**SQL** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	4.600
Π6.	**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS** Σελίδες 304	5.600
Π7.	**CA CLIPPER 5.2** Σελίδες 256	3.100
Π8.	**PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡ/ΣΜΟΥ** Σελίδες 360, συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.600
Π9.	**Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ** Σελίδες 350	5.800
Π10.	**VISUAL BASIC 3** Σελίδες 424	5.800
Π11.	**COBOL - ANSI 85** Σελίδες 528	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	**VIDEOTEX** Σελίδες 182	2.600
Γ2.	**ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ** Σελίδες 232 Β' Εκδοση	3.100
Γ3.	**VIRTUAL REALITY** Σελίδες 200	2.900
Γ4.	**FRACTALS** Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.800
Γ5.	**MULTIMEDIA Β' έκδοση** Σελίδες 176	2.900
Γ6.	**ΔΙΚΤΥΑ** Σελίδες 180	2.900
Γ7.	**INTERNET** Σελίδες 240	3.100

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
P1.	**WINDOWS 3.0 POWER TOOLS** Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
P2.	**LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 1.056	9.300
P3.	**WINDOWS 3.1 POWER TOOLS** Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
P4.	**EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 656	7.400
P5.	**DOS 6 INSIDER** Σελίδες 600	7.400
P6.	**PC ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ** Σελίδες 864	8.300
P7.	**ΟΔΗΓΟΣ ΤΟΥ DOS** Σελίδες 784	8.300
P8.	**dBASE ΓΙΑ WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ** Σελίδες 416	5.800
P9.	**ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ!** Σελίδες 560	6.500

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	**DOS 5** Σελίδες 394	4.100
Λ2.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 426	4.100
Λ3.	**UNIX** Σελίδες 826	7.400
Λ4.	**NOVELL NETWARE 2.2** Σελίδες 332	4.600
Λ5.	**AUTOCAD 12** Σελίδες 480	5.800
Λ6.	**ACCESS MICROSOFT** Σελίδες 304	4.600
Λ7.	**QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 260	5.100
Λ8.	**MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 468	4.600
Λ9.	**AMI PRO 2.0** Σελίδες 594	5.200
Λ10.	**AMI PRO 3.0** Σελίδες 610	6.500
Λ11.	**CORELDRAW! 3.0** Σελίδες 278	5.100
Λ12.	**VENTURA** Σελίδες 300	4.100
Λ13.	**CORELDRAW! 4.0** Σελίδες 430	5.800
Λ14.	**QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 344	4.600
Λ15.	**PAGEMAKER** Σελίδες 320	5.100
Λ16.	**PHOTOSHOP 2.5** Σελίδες 176	4.600
Λ17.	**DEFACTO** Σελίδες 575	7.300
Λ18.	**WORD 6.0** Σελίδες 454	4.600
Λ19.	**LOTUS 1-2-3 Rel. 4**	4.600
Λ20.	**MULTIMEDIA στη στιγμή** Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ21.	**ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE** Σελίδες 392	5.100
Λ22.	**PHOTOSTYLER 2** Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	5.100
Λ23.	**DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 328	4.100
Λ24.	**EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 392	4.100
Λ25.	**WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 544	4.600
Λ26.	**DEFACTO 3** Σελίδες 640	8.200
Λ27.	**WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 312	4.100
Λ28.	**CORELDRAW! 5** Σελίδες 600	5.800
Λ29.	**ACCESS 2 MICROSOFT** Σελίδες 352	4.600
Λ30.	**ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET** Σελίδες 672	9.300
Λ31.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ Εργαλεία επιβίωσης** Σελίδες 232	4.600
Λ32.	**INTERNET ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ** Σελίδες 352	4.100
Λ33.	**PHOTOSHOP 3.0** Σελίδες 256	5.100
Λ34.	**BORLAND dBASE ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 232	4.800
Λ35.	**3D STUDIO 3 & 4** Σελίδες 792	9.300
Λ36.	**Η "ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ" ΤΟΥ INTERNET** Σελίδες 168	3.200

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.800
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.800
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.800
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.800
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.800
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.800
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ

G12.	MS-DOS 6 Δ' έκδοση Σελίδες 250	2.800
G13.	EXCEL 5 Σελίδες 328	2.800
G14.	WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 352	2.800
G15.	NORTON UTILITIES V. 6,7,8 Σελίδες 440	2.800
G16.	OS/2 2.1 Σελίδες 368	2.800
G17.	INTERNET Σελίδες 400	2.800
G18.	1-2-3 R.5 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 368	2.800

HOME COMPUTING

H1.	ADVENTURES Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.500
H2.	NINTENDO NES Σελίδες 122	2.000
H3.	NINTENDO GAME BOY Σελίδες 88	2.000
H4.	ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ Σελίδες 280	3.600
H5.	ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ Σελίδες 263	3.600
H6.	ADVENTURES Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	5.100
H7.	Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT Σελίδες 416	3.600
H8.	VIRUS SCAN Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB Σελίδες 80	2.600
H9.	ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM Σελίδες 416	3.900

INTERNET TOOLS

I1.	WWW ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗ-ΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ Σελίδες 136	2.500
I2.	HTML Σελίδες 136	2.500
I3.	GRAPHICAL CLIENTS Σελίδες 136	2.500

Δ Ι Α Φ Ο Ρ Α

Δ1.	ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ Σελίδες 928	15.900
Δ2.	Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟ-ΣΛΑΒΙΑΣ Σελίδες 192	3.500

B U S I N E S S / M A N A G E M E N T

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

*(Σειρά **B**USINESS **I**NSTITUTE OF **M**ANAGEMENT)*

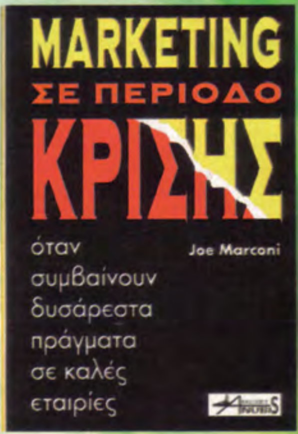
ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING Σελίδες 80	2.200
B2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ Σελίδες 100	2.200
B4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.200
B5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ Σελίδες 104	2.200
B6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 112	2.200
B7.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ Σελίδες 104	2.200
B8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ Σελίδες 104	2.200
B9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ Σελίδες 104	2.200
B10.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙ-ΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 104	2.200
B11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.200
B12.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ Σελίδες 96	2.200
B13.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ Σελίδες 100	2.200
B14.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ Σελίδες 104	2.200
B15.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ Σελίδες 96	2.200
B16.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ Σελίδες 96	2.200
B17.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ Σελίδες 88	2.200

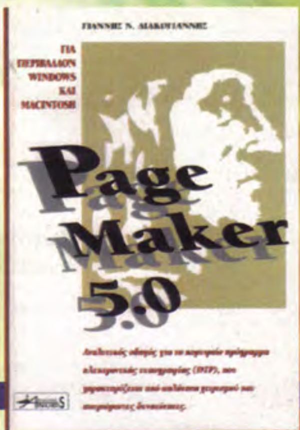
ΓΕΝΙΚΑ

M1.	ΧΡΗΜΑΤΟ-ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ Σελίδες 320 Β' έκδοση	4.300
M2.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ Σελίδες 226	3.300
M3.	Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 340 Γ' έκδοση	3.000
M4.	DIRECT MAIL Σελίδες 234	3.000
M5.	MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟ-ΛΟΓΙΣΤΕΣ Σελίδες 210	2.700
M6.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ Σελίδες 248	3.600
M7.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 208	3.600
M8.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ Σελίδες 104	2.500
M9.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ Σελίδες 112	2.000
M10.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ Σελίδες 408	8.000
M11.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA Σελίδες 232	3.200
M12.	ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ Σελίδες 360	3.800
M13.	PROJECT "ΝΩΕ" Σελίδες 264	3.800
M14.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ Σελίδες 136	2.200
M15.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ Σελίδες 288	4.600











To CYBER BOX ανοίγει και σας συνδέει με τον Κυβερνοχώρο εύκολα, γρήγορα και απλά!

ΑΝΟΙΞΤΕ ΤΟ ΚΑΙ ΜΠΕΙΤΕ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- **Αμεση** on-line σύνδεση
- **Αυτόματη εγγραφή** στο Δίκτυο **CompuLink** και το **Internet** για 6 μήνες + **60 Πρόσθετες** Ωρες
- Μονοήμερο **σεμινάριο γνωριμίας** με το Δίκτυο CompuLink και το Internet
- **Δυο βιβλία-οδηγούς** για το Internet
- **Ετήσια συνδρομή** στο περιοδικό **Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET** + την ειδική έκδοση
- **Ολα τα προγράμματα επικοινωνίας** και πλήρες σετ Graphical Clients του Internet σε όλα τα format
- **Πλήρη εγχειρίδια οδηγιών** για την εγκατάσταση του software και την άμεση on-line σύνδεσή σας.

SPECIAL PRICE
69.000 δρχ.

CYBER BOX

ΚΩΔ. CYBER

S O F T W A R E

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286 διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	25.000
S4.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	ASTROCHART διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	COMPUTALK διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	HITPACK 13 διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0 νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S9.	VISUAL DOMINUS PRO (win) v. 3.0 νέα, επαγγελματική έκδοση, διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S10.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	12.000

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:.................................ΟΝΟΜΑ:.................................ΗΛΙΚΙΑ*:..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.................................ΠΟΛΗ:.................ΤΚ:...............ΤΗΛ.:..................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ.................................ΥΠΟΓΡΑΦΗ:.................................ΗΜ/ΝΙΑ:..................
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:.................................Α.Φ.Μ.:...................Δ.Ο.Υ.:...................
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ.................................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

***ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.*................................**

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_| |_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ..................................

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
M A I L O R D E R S E R V I C E S